SEGA® 株式会社セガ
セガAMユーザーサポートe-mail: AMusersupport@soj.sega.co.jp
セガのインターネット・ホームページ「SEGAオフィシャルウェブサイト」 最新アミューズメント情報をご紹介。 SEGA OFFICIAL WEB SITE http://sega.jp/
ここに記載されている製品の内容は、予告なしに変更される場合もございますので、ご了承下さい。

DRAGON TREASURE II™
ドラゴントレジャー
冒険するダンジョンを選択してください
47
CLEAR BONUS 3000 MEDALS
挑戦者の洞窟
冒険者のために作られたという、
地下10階の短い洞窟。
この洞窟を制覇した記録時間を、
競う冒険者が後を絶たない。
左選択
右選択
決定
JACKPOT
LV 3 ブロワーズ
ヒット＆ラン
GET 1340 MEDALS

運命の扉を開けるのは、一人だけ。

最後に残るのは、天使か悪魔か、それとも死神か・・・。

KOF MAXIMUM IMPACT

8月12日 発売予定

希望小売価格7,329円(税抜価格6,980円)

©SNK PLAYMORE

特典DVD付スペシャルパッケージ　ゲーム解説・メイキング・・・など必見映像を収録!

KOF10周年記念タイトル第1弾!

サムライの夏、全開!

ILLUSTRATION:FLAGSHIP CO., LTD

一刀入魂!

我、修羅の道を逝かん。

サムライスピリッツ零

「サムライスピリッツ零」、プレイステーション2に堂々見参!!

プレイステーション2専用ソフト『サムライスピリッツ零』
好評発売中!/希望小売価格7,140円(税抜価格6,800円)

CERO 15 15才以上対象

©SNK PLAYMORE 2003 ©2003 Yuki Enterprise

豪華剣乱

NEO GEO 家庭用ロムカセット

サムライスピリッツ零 SPECIAL

「サムライスピリッツ零スペシャル」、家庭用ネオジオに登場!!

ネオジオ家庭用ロムカセット「サムライスピリッツ零スペシャル」
好評発売中!/希望小売価格41.790円(税抜価格39.800円)

©SNK PLAYMORE 2004 ©2004 Yuki Enterprise

※「サムライスピリッツ零」「サムライスピリッツ零スペシャル」は株式会社SNKプレイモアの許諾を受けて株式会社悠紀エンタープライズが開発するものです。
※「サムライスピリッツ」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。※「NEOGEO」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。
"PS"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
※画面は開発中のものです。※ソフトの仕様などは改良のため予告なく変更する場合があります。

株式会社SNKプレイモア　〒564-0051　大阪府吹田市豊津町14番12号 www.snkplaymore.co.jp

シリーズ初のネットワーク対応!!
さらに熱き闘いが始まる!!

□ 楽しさ広がるAW-NET対応！

主なサービス
- 詳細ランキング
- キャラクターのカスタマイズ
- 称号の取得など

▲AWカード

□ 第五のボタン(ヒートボタン)を追加！

攻撃・やられ状態以外の時にヒートボタンを押すと、ヒートモード発動！この間は攻撃力が大幅にUP！

□ 新たな3つの性能(モード)から選べ！

3つのモード
- スーパーキャンセルモード
- ガードブレイクモード
- MAX2モード

Table Game
ネットセレクト サラリーマン金太郎
テーブルゲーム / 好評稼動中

©Sammy ©本宮ひろ志/集英社/CIA

総合エンタテインメント企業 サミー株式会社
〒170-8436 東京都豊島区東池袋 2-23-2
http://www.sammy.co.jp
※ゲーム画面は開発中のものです。※ソフトの仕様及びデザインは、改良の為予告なく変更する場合があります。予めご了承ください。 ATOMISWAVE はサミーが開発したアーケード用新プラットフォームです。

PlayStation®2

ルーズリーフ型ライナーノート同梱

絶賛発売中

2,625円（税抜2,500円）

Vol.1
ファンタシースター generation:1
シリーズの原点がパワーアップして復活
The RPG

Vol.2
モナコGP
時代を超えたパワーアップリメイクで登場
トップビュー・レースゲーム

Vol.3
ファンタジーゾーン
セガファンに愛され続けた不朽の名作
横スクロール・パステルシューティング

Vol.4
スペースハリアー
世界を震撼させた歴史的名作
3Dスペース・シューティング

Vol.5
ゴールデンアックス
シリーズの原点がパワーアップして復活
ヒロイックファンタジーアクション

Vol.6
イチ二のタントアールとボナンザブラザーズ
とってもお得な大ボリューム。ターントお楽しみ下さいませ。
バラエティーアクション

Vol.7
コラムス
ようこそ!宝石たちが織りなす思考の迷宮へ!
落ちものパズル

Vol.8
V.R. バーチャレーシング -フラットアウト-
新たな輝きを身に纏い、バーチャの始祖が甦る!
フルフラットシェーディングレース

Vol.9
ゲイングランド
緻密な戦略、そして大胆な戦術の方程式。
アルゴリズムアクションゲーム

Vol.10
アフターバーナーII
様々の名誉ある受賞した「アフターバーナーII」が完全リニューアル!
ドッグファイト・シューティング

Vol.11
北斗の拳
最高傑作と評された、あのアクションゲームの伝説的名作がリニューアル!
世紀末バイオレンスアクション

Vol.12
ぷよぷよ通 パーフェクト・セット
究極の落ちゲー決定版、「ぷよ通」いっきま～す!
対戦落ちゲー

Vol.13
アウトラン
うち寄せる波と駆け抜ける風へのオマージュ
ドライビング・レースゲーム

特典
ルーズリーフ型 ライナーノート
シリーズを通して展開していくユーザー特典。
セガファン必携!
タイトル制作に隠された秘密や裏話など情報満載!

名作のエッセンスはそのまま、懐かしささえ新しい
パワーアップリメイク
知っている人には懐かしい　知らない人には新しい
完全移植を超えたパワーアップリメイクで登場!

■この商品に関するお問い合わせ先
【スリーディーエイジスカスタマーサポート】ナビダイヤル:0570-000-558
受付時間:10:00～17:00 月～金（祝日及び弊社指定休日を除く）
※ゲームの攻略、裏技等に関する質問にはお答えしておりません。電話番号は0570より省略せずにおかけください。なお、通話料がかかりますので予めご了承ください。
発売元:株式会社スリーディー・エイジス　〒106-0032　東京都港区六本木4-8-6　パシフィックキャピタルビル4F

Original game ©SEGA ©SEGA/3D-AGES 2004　そのほか掲載されている社名および商品名は登録各社の商標または登録商標です。
"PS"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

★最新情報は下記アドレスにて随時更新中!!

SEGA AGES2500

エキサイティングな夏が来た!!

絶賛発売中　2,625円(税抜2,500円)

SEGA AGES2500シリーズ Vol.14　ルーズリーフ型ライナーノート同梱

エイリアンシンドローム

シューティングアクション

逃げ場のない空間。撃ち降らす銃火の雨。

87年に登場のグロテスク系SFシューティングの先駆的作品である原作を、現代の技術で更に磨きを掛けて完全再生。
絶望と失意で満ちた閉鎖空間、絶え間なく迫り来る無数のエイリアン、頭脳プレイをも強いられる巨大なボスとの闘い、時間制限による緊迫感、極限の中の救出劇が、よりリアルに生々しく現在に甦る。

絶賛発売中　2,625円(税抜2,500円)

SEGA AGES2500シリーズ Vol.15　ルーズリーフ型ライナーノート同梱

デカスリート・コレクション

アスリートゲーム・コンピレーション

アスリート達の熱き鼓動がここに集結。

陸上競技や雪上競技を題材にしたスポーツゲームをこの1本で楽しめる!総ゲーム数はなんと28ゲーム、総キャラクタ数は充実の20人、成績によっては新規追加の隠し要素も見られるぞ。エキサイティングなこの夏、最大4人でわいわい楽しめる定番化間違いなしのソフトが登場。
真のアスリート達よ、頂点を極める時がやってきた!

SEGA AGES2500シリーズ

2005年4月入学生、ただいま募集中!

アミューズメントメディア総合学院

ゲームクリエイター学科

では……

★ プロ講師による丁寧な個別指導!
★ チーム制作プロジェクトで、入学後半年でゲームが創れる!
★ ゲーム業界とのつながりが実現したメーカータイアップ・カリキュラム!
★ 在学中からプロと一緒に働くAMGインターンシップ制度!
★ 学内で開催される企業説明会や面接制度が就職を強力サポート!

だから……

ゲームクリエイター学科生の業界就職率96.2%を実現!
(2004年卒業生実績)

●ゲーム・アニメーション・CG業界への確実な就職!!
アトリエ・ドゥーブル/アリカ/アルゼ/セガワウ
ガイナックス/カプコン/ゲームアーツ/ゲームフリーク
コナミ/ジニアス・ソノリティ/スクウェア・エニックス/セガ
ソニー・コンピュータエンタテインメント/トライエース
ドワンゴ/ナムコ/ハドソン/フロム・ソフトウェア
プロダクションIG/ユークス　ほか多数(敬称等略)

各コースあり!自分の目指す道を見つけよう!
ゲームクリエイター学科

●**ゲームプログラムコース**
確かなプログラミングの技術指導で、キミをゲーム業界へ導きます!

●**ゲームグラフィックコース**
ゲームの"顔"になる、2D&3Dのグラフィック技術を教えます!

●**ゲーム企画コース(東京校のみ)**
少数精鋭の徹底指導で、ゲームプランナー&デザイナーを育てます!

「ファミ通スク～ル.net」でも学院情報を公開中!見てね!
http://www.famitsu.com/ad/school

さぁ、夏休み!(^0^)
体験入学説明会に参加して、この夏休みをゲームクリエイターへの第一歩にしよう!

★プロのクリエイターである学院講師が直接指導!
体験入学説明会では、こんなことを学べます!

◆プログラムコースの場合

●「アクションゲームを創ろう!」
段階を踏みながら、少しずつゲームを完成させていきます。
3回続けて体験授業を受講すれば、ゲームプログラムの基礎が身に付くぞ!

まずはプレイヤーキャラを動かそう!

次は敵キャラを動かしてみよう!

ブロックなどの複雑な動きにトライしよう!

◆グラフィックコースの場合

●「魅力的なゲームキャラを創ってみよう!!」
ゲームキャラを描いて、塗って、動かす。体験授業で、キミの思いのままにゲームキャラを創造してみよう!

◆企画コースの場合

●「ゲームの企画者に必要なものって?」
自分のアイディアを仕様設計という形で具現化し、その企画をPM(プロジェクト・マネージメント)していく極意を体験授業で教わろう!

8月の体験入学説明会
●受付12:30～ ●開催13:00～17:00(予定)
●参加無料 ●高校生以上

東京校・大阪校とも　8/6(金)・20(金)・21(土)・28(土)

☆入学に関するさまざまなご相談にも応じています! お気軽にスタッフまで!
※内容が変更される場合があります。ご了承ください。

未来のゲームクリエイターを目指す皆さんのために、**さまざまな制度**をご用意しています!

制度	内容
新聞奨学生制度	学費から生活費まで、全てを独力で切り拓きたい方のために
学生社員制度	自立した学生生活を望む方のために
国民生活金融公庫認定校	安心して利用できる国の教育ローン

★信頼できる学生寮やアパート・マンションのご紹介もしています!
★その他、推薦制度、併願制度などもあります!

▶東京校

▶大阪校

詳しくは入学案内をご覧ください。各イベント開催時にもご説明致します。お問合せ・お申込みは、下記フリーコール、HPまでお気軽にどうぞ!

学校案内、無料進呈中!

アミューズメントメディア総合学院 東京校 大阪校
■ゲームクリエイター学科■

キャラクターデザイン学科(東京校のみ)　アニメーション学科
声優タレント学科(夜間・日曜コース併設(東京校のみ))　コミック学科　ノベルス学科

全てのお問い合わせ、お申し込みは下記フリーコールまで!
東京校 フリーコール 0120-41-4600　大阪校 フリーコール 0120-41-4648

情報満載、資料請求や体験説明会の申し込みもできる学院のホームページはこちら!
http://www.amgakuin.co.jp/

官製ハガキまたはFAXでの資料請求は住所、氏名、年齢、学校名(職業)・学年、電話番号、志望校(東京・大阪)、志望学科、雑誌名を明記の上、右記東京校へ(FAX.03-3406-5070/24時間受付)。

[東京校]〒150-0011 東京都渋谷区東2-29-8 TEL.03-3406-5050 FAX.03-3406-5070　[大阪校]〒532-0011 大阪市淀川区西中島3-12-19 TEL.06-6885-6010 FAX.06-6885-6049

▶資料請求はお近くのローソンにあるLoppiからでも直接お申し込みできます。(一切無料) LAWSON

表紙イラスト
『機動戦士Zガンダム エゥーゴvs.ティターンズ DX』
Illustration by 森下直親
©創通エージェンシー・サンライズ
©BANPRESTO 2004
©CAPCOM CO., LTD. 2004
ALL RIGHTS RESERVED
タイトルロゴ＆表紙デザイン／Smile Studio（福島トオル）

発行所/株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
03-5433-7850（営業部）03-5433-7156（編集部）
©2004 ENTERBRAIN,INC. All rights reserved.No part of this magazine may be reproduced of transmitted in any form or by any means,electronic or mechanical,including photocopying and recording,for any purpose without the express permission of ENTERBRAIN,INC.
株式会社エンターブレインの明示の承諾なく、本誌に掲載する一切の文書・図版・写真等を、手段や形態を問わず複製・転載することを禁じます。

COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE MONTHLY PUBLICATION ARCADIA No.52 SEPTEMBER -9- 2004 CONTENTS

対戦格ゲー揃い踏み！ 今夏は熱くなりすぎだ!!

今春発売された完全新作『ザ・ランブルフィッシュ』を皮切りに、実に3年ぶりとなるカプコンの新作『CAPCOM FIGHTING Jam』、時代の流れに乗ってネット対応となった『鉄拳5』、『ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウェイブ』、そしてさらなる高みを目指した『バーチャファイター4 Final Tuned』と、立て続けに対戦格闘ゲームが発売される！ キミは、どれで遊ぶ!?

©SEGA , 2004

掲載ゲームタイトル

新タイトル続々登場！

新作シューティング4連射！

http://www.arcadiamagazine.com/

その他

Virtua Striker 4™

あのバーチャストライカーがネット対応になって新登場!

前作「2002」から2年……あのバーチャストライカーが劇的な進化を遂げて帰ってきた。第一報となる今回は、現段階で分かっている主な新要素・変更点を中心にお伝えしていこう。

今度のバチャストはココがスゴいッ!

①4ボタン&3戦術ボタンの新操作方法
②全64カ国中、主要36カ国・1044名の選手が実名で登場
③カード累積・選手交代・スタミナゲージなど細かなゲームシステムが進化
④ICカードとネットワークの連動システムを導入

待望のICカード対応!

カードリーダー

バーチャストライカー4
■メーカー：セガ（[illegible]ディヴィジョン）
■ジャンル：サッカー
■操作方法：8方向レバー+4ボタン+3[illegible]
■発売日：2004年秋予定
■使用基板：TRIFORCE

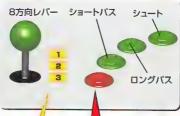
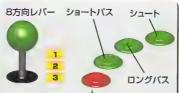
©SEGA 2004 ©1996JFA ©2002 [illegible]
adidas, the adidas logo, [illegible] and the 3-Stripes mark are registered trade marks [illegible] by the adidas [illegible] used with permission

全64カ国中、36カ国・1044名の選手が実名で登場

前作では日本代表チームの選手たちが実名で登場していたが、本作ではその日本代表チームはもちろんのこと、何と主要36カ国・1044名の選手たちが実名で登場！　ベッカム、ジダン、ラウール、ロナウド、トッティ……など、数多くの実在するスター選手たちをキミの手で操ることができる。しかも、画面に映し出される3Dで描かれた選手の顔は本人にそっくり。サッカーファンなら、感情移入できること間違い無しだ。

実在するスター選手をキミの手で操れ!

4ボタン&3戦術ボタンの新操作方法

ダッシュ
ボタンを押している間、選手がダッシュし続ける。空いたスペースに選手を走り込ませたりするときに使えそうだが、スタミナ消費量が多い。

戦術ボタン
①**サブフォーメーション**（国ごとに種類は異なる）
フォーメーションをチェンジする。
②**オフェンシブ**
チームを全体的に攻撃的にする。
③**ディフェンシブ**
チームを全体的に守備的にする。

本作では前作までのショートパス・ロングパス・シュートの3ボタンに加え、ダッシュボタンがプラス。今まで以上に選手をプレイヤーの意のままに動かせるようになった。また、新たに三つの戦術ボタンが追加され、フォーメーションチェンジ・戦術切り替えがより細かく行えるようになっている。

ロングパスがゲージ制に。ボタンを押している時間の長さによって、パスの飛距離が変化するようになった。

現段階ではまだ不明な部分が多いが、ここではVS.NETで利用できる機能の一部を紹介しよう。これを見る限り、本作をプレイするならVS.NET登録は必須といえそうだ。

■チームカスタマイズ

マイチームの選手配置・フォーメーション・戦術などを事前にカスタマイズしておくことができる機能。選手のプレイエリアを細かく設定したり、キャプテンやフリーキック・コーナーキック・ペナルティキックなどの各種キッカーを指定することも可能。

■オリジナル選手の作成

オリジナル選手の作成&育成ができる機能。オリジナル選手はミニゲームによって能力が伸びていくようになっており、育てた選手はマイチームに投入することも可能! 実在するスター選手たちに交ざってゲーム中で大活躍……なんてことも!?

そのほかにも……

●隠し選手の登録 ●ホーム店舗機能
●ユーザー団体設立 ●アイテム購入 etc.……

機能がいっぱい!!

ココがスゴい! 3 カード累積・選手交代・スタミナゲージなど細かなゲームシステムが進化

出場停止選手が居る場合には、試合前にも選手交代が可能となる。

イエロー/レッドカードは累積されるように。安易なタックルは禁物!?

ゲームシステムにもさまざまな変更が加えられている。代表的な変更点は、現実のサッカーと同様にイエロー/レッドカードが累積されるようになり、これに対応してハーフタイムに選手交代ができるようになったこと。これにより、次の試合をにらんだ戦略性が問われることになった。そのほかでは、下図のようにスタミナゲージの仕組みも変更され、スタミナ管理がより奥深くなった。

スタミナゲージは時間とともに回復するが、運動量が多くなるとゲージの色が緑→黄→赤と変化。色が変化するにつれて回復が遅くなる。

ココがスゴい! 4 ICカードとネットワークの連動システムを導入

カードは1枚300円!
(予価 使用回数は未定)

VS・NETには、選手の外見を変更するエディット機能もある模様。

本作の最も大きな新要素が、『VF4』シリーズなどと同じようなICカードとネットワークの連動システム「VS.NET(情報料:月額300円)」が導入されたこと。別売りのICカードを使ってプレイすれば、プレイヤーネームや戦績などがカードに保存され、ケータイやPCからチームデータの閲覧やチームカスタマイズが可能となる(左カコミ参照)。そのほか、ICカードを使ってプレイすれば「ディビジョン昇降格戦」が発生。さらに、VS.NETで団体に登録しておけば「カップ争奪戦」が発生。その結果によって自分のチームが格付けされたり、勝利の証が"カップ"という形で残るため、今まで以上に対戦がヒートアップすること間違い無しだ。

見事勝てばカップ獲得!!

カップ争奪戦が発生!

新たなガンシューの形

これまでに『バーチャコップ』シリーズなどの良質なガンシューティングゲームを世に送り出してきたSEGA-AM2が、新たなタイトルを発表した。ガンは振動のリアルなサブマシンガン形態を採用し、本格的な特殊部隊の世界を描いている。ICカードを使ってプレイすることによって、どんどん新しい楽しみが追加されていくぞ！

Text：閃屋

ゴースト・スカッド
- **メーカー**：SEGA-AMディヴィジョン／セガ
- **ジャンル**：カード対応ガンシューティングゲーム
- **操作方法**：ガンペリフェラル×2
- **発売日**：2004年秋予定
- **使用基盤**：Chihiro™

© SEGA, 2004

特殊部隊になりきれ！

プレイヤーは特殊部隊「ゴースト・スカッド」の一ユニットとなり、さまざまな状況下で与えられた任務をクリアしていく。「ゴースト・スカッド」とは各国の軍や国家機関などに所属し、特別な技術と知識、高い戦闘能力を備えたエキスパート集団である。任務の舞台となるのは政府高官のいる山奥の建物や、大統領を運ぶ飛行機内などで、多数のイベントも発生する。一ステージの中がいくつものミッションで構成されているような感じで、どの任務を選ぶかはプレイヤー次第だ。イベントは、爆発物の解除や人質の救出（撃たないだけでなく、救出・確保していく）、仲間の保護など、さまざまなものがあり、驚くようなシチュエーションもある。例えば急に現れたテロリストと格闘戦にもつれ込むといった状況も生まれる。何が起こるか分からない緊張感に満ちあふれ、カメラの動き一つを取っても本格的な「いかにも！」といった視点から、テロリストとの銃撃戦を見せ付ける！

※画面はすべて開発中のものです

プレイヤーによるカスタマイズ

黒い衣装に身を包んだ特殊部隊……のハズが、一転して野戦仕様に!! カスタマイズは、ICカードを使ったプレイでしかできない機能だ。ゲームをプレイして得られる経験値によって階級が上がると、さまざまなコスチュームや武器が手に入り、次回のプレイから選べるようになるぞ。コスチュームはデモシーンに、武器はその特徴がゲーム内に反映される仕組みだ。

また、プレイするほどにステージの「ステージレベル」が上がっていき、新たな作戦ルートが発生したり、敵の出現位置や強さが変化するぞ。このレベルも選択でき、自分好みのスタイル&難易度で楽しめるぞ！

ジャングル迷彩にデザート迷彩、警官姿に、上半身裸で迷彩ペイントを施したランボースタイルほか、まだまだ用意されてるらしい!! こりゃー全部のコスチュームを拝むまでは止められない! 武器もまた多彩で、序盤ではダットサイト常備のハンドガンや、ショットガンが手に入る。独自のスタイルでプレイすれば、突入時に流れるデモシーンに注目が集まること間違い無し!

セガのICカードが作る

緊迫するゲーム展開を楽しめ！

1 無線の指示を受けた後、正しい順番でコードを切断せよ！
2 ライフゲージが表示されたキャラクターは仲間だ、誤射するな！
3 暗闇でも、ナイトビジョンを使ってスムーズに作戦を遂行できる。
4 客室に取り残された乗客に危害を加えないよう、敵を倒せ！
5 キミならどう動く？　迅速かつ慎重な決断が求められる。
6 一発リロードタイプの狙撃銃で一人ずつ確実に仕留めていく。
7 サーモビジョンを通した画面では、オレンジ色の部分を狙え。
8 ヘリコプターで逃げようとする敵にロケット弾をたたき込め！
9 目の前に敵が現れた！　パンチを繰り出して応戦せよ！
10 仲間の周囲に迫ってくる敵を倒せ。仲間のライフに気を配れ！

※画面はすべて開発中のものです

稼働まであと少し！　全機体のコスト&新規参入機の基本性能を大公開!!

各機の性能を把握し、

戦線へ投入せよ！

稼働まであとわずかとなった「ZガンダムDX」。今回はプレイする上で必要となる機体の基本性能や武器性能について解説すると共に、新規参入機体を含めた有効なチームの組み合わせを紹介していこう。

©創通エージェンシー・サンライズ
©BANPRESTO 2004
©CAPCOM CO., LTD. 2004
ALL RIGHTS RESERVED

機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ DX（デラックス）
- ■メーカー：発売元・バンプレスト　開発元／販売元・カプコン
- ■ジャンル：チームバトルアクション
- ■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
- ■発売日：2004年夏予定

Text：H.L & モミィ@もみぃず　協力：コンドウ

新規登場機体 鹵獲カラーCG大公開!!

本作は、最初から旧機体と鹵獲機体が使用可能。前作のようにタイムリリース機体があるかどうかは不明だが、今まで紹介してきたサイコガンダムMk-Ⅱ以外の機体は使えるのでうれしい限り。ここでは新規参入する機体の鹵獲カラーCGを紹介しよう。

緑色の印象が強いパラス・アテネは、鹵獲カラーだと違う機体に見える。ガンダムMk-Ⅱが最良のパートナーとなるか？

ガンダムを想起させる白と青がベースのバーザム。唯一ビームライフルをため撃ちできる機体だ。

鮮明な赤をベースにした、斬新な鹵獲カラーに身を包むバイアラン。赤い彗星のシャアを乗せたくなる衝動に駆られる。

ガザCはオーソドックスな鹵獲カラー。中間形態で、戦術に新機軸を打ち立てられるか!?

黄金に輝くボリノーク・サマーンは、百式を連想させる。百式と大きくフォルムが異なるだけに新鮮。

追加ステージCG

今月は、新ステージのグラフィックを公開しよう。PS2版からの登場となるのが、「ケネディポート」「ダカール」「フォン・ブラウン」の三つで、今作から新たに登場するステージが「ゼダンの門宙域」と「アクシズ表面」だ。「ゼダンの門宙域」は2種類あり、新ステージには隕石が無数に存在する。CPU戦ではロザミィが搭乗するサイコ・ガンダムMk-Ⅱが登場。

ダカール

広大な砂漠の中に都市が存在する。主戦場となるのは砂漠地帯。都市を盾とする場合は、戦場から離れ過ぎないように注意しよう。

フォン・ブラウン

月表面の街並みの中に道路が通っている。障害物による凹凸と道路によってフィールドが分断され、戦況に大きく影響してくる。

ケネディポート

広々としたフィールドの中にシャトル発射台が二つ設置されている。障害物はシャトルだけなので、激戦となるに違いない。

アクシズ表面

大きな窪地があるステージ。表面と窪地とで戦場が分断されやすいため、サーチを頻繁に切り替えて敵を見失わないようにしよう。

ゼダンの門宙域

無数の隕石が散らばっている中での戦闘となる。地形効果を利用できる宙域ステージは数少ないので、このステージならではの新たな戦術が生まれそうだ。

登場機体コスト公開!!

「ZガンダムDX」に登場する全機体のコストが判明したので、それを余すこと無く紹介しよう。特に新規参入機体は要チェックだ。既存機体にもコストが変更されたものもあるので、チームの組み合わせを再考慮してみよう。

ボリノーク・サマーンのみが持つ索敵能力を活かす組み合わせを見出し、戦線投入しよう。

地球連邦軍には変更要素ナシ。チーム編成や戦術など、従来の組み合わせ通りでOKだ。

ガザCがジオン公国軍に加わり、アクシズのMSがすべて出そろった。活躍に期待しよう。

地球連邦軍	
ボール	100 (50)
陸戦型GM	145 (73)
GM	160 (80)
ガンタンク	195 (98)
陸戦型ガンダム	225 (115)
ガンキャノン	225 (115)
ガンダム	310 (155)

ジオン公国軍／アクシズ	
アッガイ	150 (75)
旧型ザク	150 (75)
ザク	150 (75)
シャア専用ザク	160 (80)
グフ	195 (98)
ゾック	195 (98)
ズゴック	195 (98)
ゴッグ	195 (98)
ガザC	195 (98)
ドム	200 (100)
リック・ドム	200 (100)
シャア専用ズゴック	225 (115)
ギャン	225 (115)
ゲルググ	225 (115)
ジオング	300 (150)
シャア専用ゲルググ	310 (155)
キュベレイ	375 (190)

※( )内はCPUのコストを表す。

ティターンズ	
GMⅡ	170 (85)
ハイザック（連邦仕様）	195 (98)
ハイザック	195 (98)
ハイザック・カスタム	195 (98)
ガルバルディβ	200 (100)
バーザム	200 (100)
マラサイ	225 (115)
ボリノーク・サマーン	225 (115)
バイアラン	250 (125)
メッサーラ	275 (138)
アッシマー	275 (138)
ギャプラン	275 (138)
ガンダムMk-Ⅱ	295 (148)
ハンブラビ	295 (148)
パラス・アテネ	300 (150)
ガブスレイ	310 (155)
バウンド・ドック（黒）	350 (175)
バウンド・ドック（灰）	350 (175)
ジ・オ	375 (190)

エゥーゴ	
GMⅡ	170 (85)
メタス	195 (98)
ネモ	200 (100)
リック・ディアス（黒）	225 (115)
リック・ディアス（赤）	250 (125)
ディジェ	250 (125)
ガンダムMk-Ⅱ	295 (148)
スーパーガンダム	295 (148)
百式	310 (155)
Zガンダム	375 (190)

PS2版で登場した機体がすべて参入。リック・ディアス(黒)のコストが変更されている。

メイン射撃は、真横に空中ダッシュして撃っても振り向き撃ちにならないのだ。

基本性能解析
パラス・アテネ

基本性能が高い上に、サブ射撃は全く性能の異なる3種類から選択できるパラス・アテネ。メイン射撃も扱いやすいため、あまり良好でない格闘性能を補って余りある。バランスの取れた、かなり高性能な機体だ。

サブ射撃の個性を活かせ

メイン射撃は2発同時に撃ち出されるビームガンで、攻撃力が高い上に射角が広い。しかし残弾を2発ずつ消費するので、撃ち過ぎは禁物だ。

続いて3種類から選択できるサブ射撃を見ていこう。まず拡散ビーム砲は細いビームを広範囲に発射し、当たればダウンを奪える。しかし発射後のスキが大きいために反撃を受けやすく、射程が短い。近距離戦で相手がスキを見せたところを狙っていこう。

また、大型ミサイルは発射弾数を調節可能。射撃ボタンを押しっぱなしにすれば連続で8発まで発射できる。ホーミング性能は高いが射出速度がやや遅く、自機を回り込むように撃ち出すので近くの敵には当てにくい。ただし射出後の弾速は速いので、遠距離からばらまく感じで使おう。なお、特定高度で使えば着地のスキをキャンセルできる。

最後にシールドミサイルは、小型のミサイルをシールドから複数連続的に撃ち出す。ダメージも大きく、ワンセット当たると敵はよろけ状態になり、メイン射撃が連続ヒットする。また、パラス・アテネに唯一シールドを装備させられるので、防御面での効果が大きい。シールドが壊れるとサブ射撃は使用できなくなるが、シールドの耐久力そのものは高い。敵の射撃が飛んできたときに自機が相手の方向を向いていれば、シールドミサイルを出すことで敵の攻撃を意図的にシールドで防げる。

なお、サブ射撃はいずれもサーチボタンを押しっぱなしにすることで、砲撃モードへ移行できる。距離によってはメイン射撃が連続ヒットするので狙っていきたい。

格闘で使いやすいのが、空中での移動に使える空中ダッシュ格闘だ。ホーミング性能はあまり高くないが、ヒット時には地上特殊格闘が連続で当てられる。

なお、空中格闘と空中ダッシュ格闘のモーションが似ていることに注意してほしい。空中ダッシュ格闘が当たった場合は敵機がダウンしてしまうため、連続技を狙うことができないのだ。

特徴的な攻撃

サブ射撃はどれも個性的だが、ここでは大型ミサイルを挙げてみたい。ホーミング性能が非常に高く、全弾発射で遠距離を飛行中の敵を狙うと、回避がかなり困難である。射出速度が遅くてスキも大きいが、前述の通り着地キャンセルもあり、着地キャンセルが成功した場合、大幅にスキを減らせるため、着地のタイミングをずらすのにも使える。

大型ミサイルのホーミング性能は屈指。遠距離から連続発射すれば、避け切るのは困難だ。

大型ミサイルはボタンを押し続けると、最大8発まで連続発射が可能。

拡散ビーム砲など、ヒット後にメイン射撃による追い打ちが決められる。

機体データ

耐久力	500	シールド	×
メイン射撃	2連装ビームガン		(16発)
サブ射撃（A～Cから選択）	A・拡散ビーム砲		(6発)
	B・シールドミサイル		(32発)
	C・大型ミサイル		(8発)
格闘	ビームサーベル		

防御力	通常移動速度	ブースト持続
B	D	C

備考：いずれも遠距離砲撃可能。B=盾破壊で使用不能。C=サブ射撃長押しで連続発射可能。

基本性能解析
ボリノーク・サマーン

ついに敵機の弾数を把握できる頭脳派の機体が登場だ。中距離支援を基本に、一発逆転の可能性を秘めた格闘を狙え!!

敵機の残弾を把握せよ

メイン射撃のビームガンは標準的なビーム兵器。弾数は10発だが、一度の射撃で2発分を消費するため、実質の弾数は5発。少ない弾数の割にリロード速度が速くないので、軽はずみなけん制射撃は厳禁だ。計画的な使用が要求される武装といえるだろう。

サブ射撃のグレネードランチャーは、ザクシリーズが装備しているミサイルポッドに似た性能だ。ボタンを押している長さによって、一度に発射する弾数を1～6発まで調整することができる。

実弾兵器なので弾数を特に気にせず使えるのは強みではあるが、射撃後の硬直が大きいため、接近戦での使用には不安が残る。中・遠距離支援兵器としての運用が基本になりそうだ。

機体データ

耐久力	480	シールド	×
メイン射撃	ビームガン		(10発)
サブ射撃	グレネードランチャー		(6発)
格闘	ビームトマホーク		

防御力	通常移動速度	ブースト持続
B	C	B

備考：ロックオン時に敵の残弾数を表示

本機最大の特徴は、やはり敵機の弾数を把握できる点になるだろう。

無駄撃ちができない機体だけに、自機の弾数把握も重要になってくる。

※今回掲載している基本性能（防御力・通常移動速度・ブースト持続）の相対評価は、すべてアルカディアの独自調査によるもの。

基本性能解析

バイアラン

本作から登場した行動「浮遊」の存在により、空中行動の選択肢が多く、オトリ役に打って付けのバイアラン。優れた回避性能を最大限に利用して僚機の攻撃力を引き出し、のらりくらりと戦おう！

格闘系が優秀！

メイン射撃は両腕に装備された腕部メガ粒子砲。左右のどちらでも撃てるため、振り向き撃ちになりづらいのがメリットだ。しかし、唯一の射撃武器になるので、弾切れには細心の注意が必要になる。

サブ射撃は空中で一瞬停滞し、突進して突きを出す格闘攻撃。追加で出すキックの反動で上昇し、引き続き自由に行動できるので、ヒットさせればスキはほぼ無い。発生は早くないものの突進力があるので、反撃時やサーチされていない敵機に使うと効果的だろう。

そしてステップ格闘は突進力があり、反撃技として優秀。

また、地上特殊格闘は攻撃しつつ上昇し、そのまま行動できるためにリスクが低い。

そのほかにも、バイアランの格闘攻撃には強力なものがそろっている。リターンも大きく、特に高い位置で空中格闘や空中ダッシュ格闘をヒットさせられれば、着地特殊格闘→空中格闘と、攻撃をループさせることも可能だ。状況によって追撃のパターンを変える必要はあるものの、狙う価値は高い。

サブ射撃で出る格闘攻撃は追加の蹴りが出れば、安全に離脱できる優秀なものだ。

抜刀状態を維持しておいた方が、高い機動力を活かした動きができる。

空中ダッシュ格闘は、判定発生の早さ・突進力共に高性能だ。

浮遊について

空中でブーストボタンを押していない状況でレバーを入れると、浮遊状態に移行できる。効果としては「ブースト消費量の減少」と「重力の影響力の低下」。イメージとしては、地上で月面ステージなどの空中移動ができると思ってもらって構わないだろう。

浮遊の利点としては、通常のブーストよりも高く、長距離を飛べるということ、そして通常のジャンプと浮遊を使い分けることで、ブーストゲージの残量を敵に把握されにくいということの二つが挙げられる。

バイアランは浮遊に加え、地上での移動やステップの性能も高く、回避性能に優れた機体だ。可変機に見られる高速離脱する機動性とは異なり、バイアランは戦闘時にこそ活かしやすい機動力がウリの機体といえるだろう。

特徴的な攻撃

地上特殊格闘はそのモーションと攻撃後に自由に動ける点から、回避行動として優秀である。また、高速移動の手段としても活用できる。「着地硬直→ジャンプ→移動」よりも「着地→特殊格闘→移動」の方が速いということを利用して、（ロックオン解除）空中ダッシュ格闘→着地特殊格闘→（ロックオン解除）……といった応用が可能なのだ。

可変機体には及ばずとも、前線からの離脱能力は十分に高い機体だ。

浮遊や特殊格闘の存在により、着地のスキを狙われることは少ないだろう。

機体データ

耐久力	480	シールド	×
メイン射撃	腕部メガ粒子砲（10発）		
サブ射撃	――		
格闘	ビームサーベル		

防御力	通常移動速度	ブースト持続
B	A	B

備考：サブ射撃は特殊な格闘攻撃

狙いは格闘？

ボリノーク・サマーンの格闘攻撃は、射撃と異なり特徴的なものが多い。その代表格として挙げられるのが地上での特殊格闘。正面に向かって直進して敵機を捕獲、そのまま密着射撃を行なうというものだ。移動速度こそ遅いものの進む距離が長く、ダメージも大きめ。ステップで敵機のステップ射撃や、空中から接近しての射撃を回避した直後などが有効な狙いどころになるだろう。

また、ヒット時に格闘ボタンを連打することでヒット数が増えて、与えるダメージを上げられる。しかし、それに伴ってスキも増えることになるので、見返りとしての追加ダメージ量は少なく感じる。普段は追加入力を控え、妨害されない状況が確認できた場合にだけ、連打するように心掛けると良いだろう。

次に主力となるのは、空中ダッシュ格闘。体当たり、ボディプレスという表現が似合いそうだ。この性能が優秀で、突進力こそ無いものの、抜刀の必要が無く発生が早め。さらにヒット時に追撃が安定して入るため、リターンも大きい。特に空中の敵機にヒットした場合には、さまざまな追撃が当てられるのだ。再度空中ダッシュ格闘でも良し、状況によってはサブ射撃のグレネードランチャーも狙える。

ヒット時はその状況で与えられる最大ダメージを狙っていこう。

見返りの大きい格闘攻撃をいかにして決めるかが、腕の見せどころだ。

特徴的な攻撃

最も特徴的な攻撃はやはり地上での特殊格闘になるだろう。右記で紹介した用途以外に、自機の着地時やステップ硬直時の回避行動としても優秀だ。また、敵機との距離が近いなら、自機の向き（正面）へ直進する性質を利用して、ステップから出して敵機の進行方向に特殊格闘で突っ込む……など、応用の幅は広いぞ！

着地際を敵に狙われたとしても特殊格闘で、ほとんどの攻撃を回避することができるのだ。

基本性能解析

バーザム

ティターンズ陣営の低コストMS。かなり忍者的な抜刀時のモーション、ビームライフルのため撃ちなど、独特な行動が多く、それだけで使用プレイヤーが増えそうな機体だ。その基本性能を覚えておこう。

格闘性能を活かせ！

バーザムは本作で唯一、ため撃ちができる機体だ。最大にためたビームライフルはダメージがやや高く、ヒットさせるとダウンを奪えるようになる。しかし、ビームをためている間はステップやサーチ切り替えができないなど、行動が制限されてしまうので注意したい。

格闘攻撃には使えるものが多い。まず空中ダッシュ格闘はドロップキックで、ダウンを奪える。特筆すべきは技が出た後のスキが非常に小さく、空中の移動に使える点だ。機動性がやや低い機体なので、この空中ダッシュ格闘で補おう。ちなみに1回のブースト消費で最大3回出せる。

ビームライフルをためている間はサーチ切り替え・ステップなどができない。

また、空中格闘も優秀。上方向に判定が強く、飛んで逃げようとする相手に有効だ。低コスト機体は戦局から取り残されることが多いので、これでプレッシャーを与えたい。

そして特殊格闘は上空から剣を交差させてして斬り下ろすというもの。近くで相手がビームを撃ったところをかわしつつ攻撃できる。ただしスキが大きいので多用は禁物だ。

空中ダッシュ格闘は重要な行動なので、しっかり使いこなそう！

特殊格闘は跳び上がるので、相手のビームを飛び越しつつ攻撃できる。

特徴的な攻撃

空中ダッシュ格闘の使い方で、バーザムの強さも変わってくる。

バーザムの特徴は空中ダッシュ格闘、機動性を補うためこれで移動し、前線から遅れないように行動したい。なお、高い位置で空中ダッシュ格闘が入ったときは空中特殊格闘がつながる

機体データ

耐久力	400	シールド	×
メイン射撃	ビームライフル	(10発)	
サブ射撃	バルカンポッド	(40発)	
格闘	ビームサーベル		

防御力	通常移動速度	ブースト持続
B	D	C

備考：メイン射撃は長押しでため撃ち可能

基本性能解析

ガザC

低コスト機でありながら、中間形態とMA(モビルアーマー)形態という2種の変型パターンを持ち、さらには浮遊まで可能というガザC。かなり研究の余地がある機体である。さぁ、覚えることは山積みだ！

多彩な行動を覚えよう

ガザCはMS・MA形態以外にも、中間形態に変形できる。しかし、中間形態からしかMA形態に変形できないために、状況に応じた切り替えが要求される。まずMS&中間形態の切り替えは、射撃＋ジャンプボタン。その場で切り替えるよりも、空中やステップ中に切り替える方がリスクが低いので覚えておこう。中間&MA形態の切り替えは従来の変形と同じ。また、中間形態時は浮遊が可能だ。

メイン射撃のナックルバスターは太いビームを発射する。ダウンは奪えないものの、通常のビーム兵器と同じ感覚で使える。

一度ダウンしてしまうと、強制的にMS形態に戻されてしまう。覚えておこう。

そしてサブ射撃の背部ビームガンは、形態によって性能が変化する。MS形態時は2発のビームを連続して発射、2発ともヒットすればよろけを誘える。また、中間形態&MA形態では2発が同時に発射され、当たればダウンを奪える。

格闘攻撃は標準的なものが多いが、空中ダッシュ格闘は発生が早いため、使いやすいものになっている。

MA形態では、ヒット時にダウンを奪えるサブ射撃が有効だ。

中間形態時にも、判定発生が早い空中ダッシュ格闘が使用できる。

特徴的な攻撃

ヒット時はメイン射撃が連続ヒット。コンボに立ち回りに、用途は多い。

MS形態時のビームガンは、空中で使うと着地の硬直を大幅に軽減できる。接近戦での要になりそうだ。ただ、ダウンを奪うためにMA形態でも多用するので、弾切れには要注意。

機体データ

耐久力	400	シールド	×
メイン射撃	ナックルバスター	(8発)	
サブ射撃	ビームガン	(20発)	
格闘	ビームサーベル		

防御力	通常移動速度	ブースト持続
B	E	B

備考：中間形態への変形・変形解除（射撃+ジャンプ）

チーム編成が大幅に広がる!!

ZDXチーム編成考察

ここでは新しく配備された機体やコストが変更された機体に触れつつ、コストと覚醒システムの関係についても考察してみたい。これらの情報を基に、チーム編成と覚醒タイプの選択にぜひとも役立ててほしい！

相手にできるだけ覚醒ゲージをためさせたくなければ、徹底して片方の機体だけを狙うのが効果的な戦術になりそうだ。

3回以上の覚醒発動を狙う場合は、落ち方だけでなく……、

ダメージの受け方や発動タイミングも重要になってくる。

コストと覚醒システム

チームランクの変動

前作のハイパーコンビネーションシステムの進化型として、今作から導入された覚醒システム。ゲージのたまり方が前作とは大きく変化しており、攻撃を当てることよりも「ダメージを受けたり、撃墜されたりした場合」の方が大きくゲージが増加するようになっている。つまり、「落ちていい回数が多い組み合わせほど、覚醒ゲージがたまりやすい」ことになる。

覚醒システムの発動できる回数の目安は左記の通りだ。

- ●高コスト×2……1回
- ●中コスト×2……1～2回
- ●高コスト+低コスト……1～3回
- ●中コスト+低コスト……2～3回
- ●低コスト×2……2～4回

耐久値や防御力の関係で多少のズレはあるが、低い方の数字は、攻撃を当てなくても1戦中に最低限ためられる覚醒ゲージ本数と思ってもらってよい。

前作では、チームの強さが「高コスト×2＞高コスト+低コスト=中コスト×2＞中コスト+低コスト＞低コスト×2」という傾向があったが、覚醒システムの発動回数はこれに反比例している。このことがDXでのチームの強さにどれほどの影響を及ぼすのか……気になるところだ。覚醒システムを有効活用する戦術の進化によって、前作の構図が変わる可能性は高い。

チーム編成と覚醒タイプ

コスト350の追加！

コスト350のバウンド・ドック2タイプが存在することで、DXではチーム編成の可能性が広がっている。

バウンド・ドックのパートナーとして最も適切なのはコスト225の機体になる。前作では使い勝手が悪かった機体が多いだけに、これはうれしい変更点だ。今作から追加されたボリノーク・サマーン、マラサイ、リック・ディアス（黒）が該当する。特徴的な機体が多く、これからの戦術的発展にも大いに期待できるだろう。

これは前述の分類でいえば、高コスト+中コストという新しい組み合わせになり、覚醒ゲージは1～2回ほどたまる。後半までゲージを温存する場合は、覚醒タイプは好みで選ぼう。しかし、2回の発動を狙う場合は、1回目がたまったら即使用する必要がある。「強襲」はバウンド・ドックはまだしも、僚機に可変機が存在しないために逃げ切られる可能性が高い。「復活」もバウンド・ドック向きではないため、基本的には「機動」を選択すると良いだろう。

各ランクで大きな変動！

高コスト機は、パートナーとなる低コスト機に可変機が追加されたことが大きい。前作で懸念されていた連携の取りづらさが、一気に解消され得るのだ。

覚醒の発動回数目安は1～3と幅が広い。3回の発動を目指す場合は、高コスト機が1回も撃墜されないように注意したい。僚機がコスト200以下で、かつ耐久値が高い機体でないと難しいことも覚えておこう。また、2回以上の発動を狙う場合は可変機×2なら「強襲」、それ以外なら「機動」がオススメだ。

中コスト機は可変機体同士の組み合わせというパターンが多く、前作で最も高い人気を誇っていた。DXではパラス・アテネやスーパーガンダムの追加、ハンブラビのコストダウンにより、組み合わせのバリエーションがさらに豊富になった。覚醒タイプの選択は、チームとしての相性をよく考えて選択しよう。

メタス、ガザCといった可変低コスト機体が、この組み合わせに革命を起こすか？

低コストの機体は弾数の増加や基本性能が向上したものが多い。僚機の選択肢としてバイアランやディジェが追加されたこともさることながら、DXでは覚醒システムの恩恵を受けやすくなっている点も見逃せない。

コスト250+170や275+160を基本として、陸戦型GMや旧ザクの5機落ちコンビなど、覚醒ゲージを最大限に活用した戦いが要求されるのは、ほぼ間違い無いところであろう。

前作で人気の可変機体×2コンビは「復活」以外で安定した戦果を期待できそうだ。

このクラスの覚醒タイプは、機動力の低さから「強襲」は向いていないので、「復活」や「機動」を選択していこう。特に「復活」との相性が良いのもこのクラスの特徴だ。

基本性能解析
スーパーガンダム

ロングライフルの攻撃力と、変形時の高い飛行能力がウリ。この機体を扱うにはテクニックが必要になってくる。

ロングライフルは超破壊力

ベースとなるガンダムMk-IIよりもブースト持続時間が長い代わりに、地上での移動速度が劣るといった、空中戦を得意とする機体性能を持っている。また、変形時の性能はスピードや持続時間は標準的だが、旋回能力が高く小回りが効きやすいのが特徴。この利点は変形時に攻撃する際、かなりの効果を発揮する。

メイン射撃となるロングライフルは、1回の射撃で最大5ヒットし、大ダメージを与えられる武器。ただし攻撃している間は一切動けず、大きなスキを見せてしまうことになる。ハンブラビで海ヘビをフルヒットさせるのと同等程度のスキと考えていい。大火力を活かすべく、僚機との連携によって、攻撃時のスキをうまくフォローしていきたい。

また、変形時のメイン射撃は通常のビームライフルのような感じになっている。発射口が右寄りなので、発射する際には旋回による微調整が必要。発射までが多少遅いこともあり扱いは難しいが、テクニカルに扱っていこう。

サブ射撃のミサイルポッドは、やや山なりの軌道で発射される。命中率はあまり高くないが、中間距離からのけん制として使える。なお変形時のサブ射撃は非常に扱いやすいので、主に変形時から撃っていこう。

サブ射撃は遠距離からのけん制や対空としてとして使っていこう。

普段は狙いづらいメイン射撃を、いかにヒットさせていくかが課題。

機体データ

耐久力	500	シールド	×
メイン射撃	ロングライフル		(1発)
サブ射撃	ミサイルポッド		(6発)
格闘	格闘		

防御力	通常移動速度	ブースト持続
B	D	B

備考：———

基本性能解析
ディジェ

ビームナギナタを使う格闘攻撃が特徴的。射撃は標準的な装備だが、扱いやすい格闘攻撃で差を付けよう。

扱いやすい格闘攻撃に注目

機体性能の面では、同コストのリック・ディアス(赤)と比べて、まずステップが短いのが明確な違い。リック・ディアス(赤)が地上で動きやすいのに対し、ディジェは空中ダッシュ格闘などの性能が良いことから、空中で動きやすい機体という印象だ。

メイン射撃は、ビームライフルとクレイバズーカのどちらかを選択する。どちらもクセが無く、ビームライフルは貫通力があって、敵のスキを狙い撃つのに有効な武器。クレイバズーカは攻撃判定の大きさから、自らが当てにいくのに適した武器だ。ちなみにほかの機体と同様に、発射したときのスキはビームライフルの方が小さい。

サブ射撃は、頭部からバルカンを発射する。性能的には標準的だが、やはりZガンダムのバルカンと比べると多少見劣りするのは仕方無い。

ジオン公国軍のゲルググをほうふつとさせるビームナギナタを扱う格闘攻撃は、どれも使い勝手の良いものばかりだ。特に空中格闘と空中ダッシュ格闘が扱いやすい。

前者はナギナタを振り回すので、攻撃判定が大きくて強い。また、後者はホーミング性能が高く、ヒットしたときにメイン射撃や着地格闘(2段)などの追撃を狙えるというメリットがある。

空中ダッシュ格闘は当てやすい攻撃。ヒット後は追撃を入れよう。

格闘を活かすなら、連続技を狙いやすいビームライフルがいいだろう。

機体データ

耐久力	480	シールド	×
メイン射撃 (2種から選択)	ビームライフル		(10発)
	クレイバズーカ		(15発)
サブ射撃	頭部バルカン		(40発)
格闘	ビームナギナタ		

防御力	通常移動速度	ブースト持続
B	D	D

備考：防御行動（ジャンプ+格闘）はシールド効果、斬撃に自動反撃

戦力ゲージの仕組み

戦力ゲージ拡大写真

戦力ゲージとは、プレイ画面の左上に表示されているゲージのこと。上のゲージが自軍で、下のゲージが敵軍だ。敵機を撃破するごとに敵軍の戦力ゲージが減っていき、敵軍のゲージが無くなった時点で勝利。敵軍の機体を1機ずつ撃破しても勝利にならないことが多いので注意しよう。なお、撃破された機体は戦力ゲージが残っている限り、何度でも復活する。

2on2のチームバトル！

このゲームは味方2機、敵2機の計4機で対戦するチームバトルシステム。プレイヤーが四人居る場合は四人対戦となるが、それ以下の場合はCPU機が補充される。

僚機がCPUの場合は、スタートボタンを押すことで行動を命令することが可能で、戦力を補えるシステムとなっている。なお、敵の戦力ゲージをゼロにしたら勝利となる。

プレイヤー二人か協力してプレイできるので、友達をパートナーに誘ってみよう

四人入り乱れた対戦となるので、見えない所から攻撃されることも十分あり得る。

基本性能解析 リック・ディアス(黒)

標準的な地上戦タイプ

この機体の操作感はリック・ディアス(赤)とほぼ変わらず、ステップが長く、地上で動かしやすいタイプだ。

メイン射撃はビームピストルとクレイバズーカの2種類から選択できる。性能もリック・ディアス(赤)とほぼ同じなのだが、ビームピストルのリロード方法の違いに注意しよう。バックパックに収納することで任意にリロードできるリック・ディアス(赤)と違い、リック・ディアス(黒)は時間ごとに回復するという、一般的なリロード方式が取られた機体だ。

リック・ディアス(赤)との決定的な違いがサブ射撃。バルカン・ファランクスとなっており、使い方はほかの機体のバルカンと同様だ。

格闘攻撃に関しては、比較的扱いやすいものがそろっている。特に強力なのがステップ格闘。1発目を水平になぎ払うので、かなりヒットさせやすい。また、通常格闘は1発目の攻撃発生が早く、こちらも水平に斬り付けるので使い勝手は良好である。

なお、空中格闘や着地格闘など、ほかの格闘攻撃も比較的扱いやすいものが多いのが特長だ。状況に応じて、各種格闘攻撃を使い分けていけるという強みがある。

地上での機動力が高いリック・ディアス(黒)。地上戦を重視した戦術となるだろう。

赤と比べるとサブ射撃が物足りないが、機動力を損なわず発射できるのは利点。

機体データ

耐久力	480	シールド	×
メイン射撃	ビームピストル (8発)		
(2種から選択)	クレイバズーカ (15発)		
サブ射撃	バルカン・ファランクス (40発)		
格闘	ビームサーベル		

防御力	通常移動速度	ブースト持続
B	C	C

備考：———

PS2版からのコストダウンで存在意義が増大。機体性能は赤とほぼ同等なだけに、使用機会も多くなるだろう。

基本性能解析 メタス

被弾は許されない！

変形時の飛行時間の長さやブースト性能の優秀さなど、コスト195に見合わない機体性能は、本作でも衰えていない。ただし、耐久力が大幅に減少しており、防御力も低下していることから、より回避を重視した戦術を取ることになるだろう。

小さいアームビームを2連発で撃つメイン射撃は、2発ヒットすれば敵をよろけさせられる。2発のビームが時間差で飛んでいくので、敵機にとっては回避しづらく、けん制として使いやすい。しかし、攻撃のスキが意外に大きいので、振り向き撃ちをしないように注意していこう。

サブ射撃のグレネードランチャーは、単発で敵に向かって真っ直ぐに飛んでいくというもの。ホーミング性能が低めなので、攻撃判定の大きさを利用して、敵の近くで撃つと効果が高い。なお、メイン射撃と同様に攻撃後のスキが大きいので、使いどころを見極めよう。

格闘攻撃は、全体的に性能が抑えられている。その中でも使いやすいのは、空中格闘と空中ダッシュ格闘の二つ。まず空中格闘は非抜刀時でも出せるので、いつでもスムーズに狙えるのが利点だ。また、空中ダッシュ格闘は突進力が高く、僚機が狙われたときのインターセプトで使える。

サブ射撃はダウンを奪える。戦況を立て直したいときに有効だ。

扱いやすいメイン射撃。空中からやステップから撃っていくといい。

機体データ

耐久力	400	シールド	×
メイン射撃	アームビームガン (20発)		
サブ射撃	グレネードランチャー (3発)		
格闘	ビームサーベル		

防御力	通常移動速度	ブースト持続
C	D	A

備考：可変機体

変形時の驚異の飛行能力が特長のメタス。通常状態でもブースト性能が高いことから、空中戦に特化した機体だ。

格闘攻撃の性質

近距離で強さを発揮する攻撃

格闘攻撃は、射撃と比べて間合いが狭い。敵に十分近付いてから攻撃を繰り出していかないと、確実に空振りしてしまう。

しかし格闘攻撃ごとに設定された、敵機を自動的に追い掛けるホーミング性能により、近距離ではかなりヒットさせやすい。距離に応じて射撃と格闘攻撃を使い分けられれば、非常に効果的な攻めが展開できるのである。

近距離での狙いは、ジャンプ中に格闘ボタンを押すことで出せる空中格闘。ヒット後はメイン射撃を狙おう。

射撃の性質

距離を問わず使えるメインの攻撃

射撃系の攻撃は全体的に射程が長く、遠くに居る敵に対しても当てられるのが特徴。どちらかというとメイン射撃の方が射程が長い場合が多く、サブ射撃は敵との距離が一定間距離内の際に有効な攻撃手段となる。また、射撃には追尾性能があり、多少命中しやすくなっているのも特徴だ。まずは遠距離から射撃(特にメイン射撃)を撃っていくことを覚え、攻撃する感覚をつかもう。

基本的に、地上からの射撃よりも空中から撃っていった方が命中率が高い。

攻撃方法は主に三種類！

このゲームにおける攻撃方法は、主にメイン射撃(射撃ボタン)、サブ射撃(射撃ボタン＋格闘ボタン)、格闘攻撃(格闘ボタン)の三つ。これらの攻撃を、敵との距離やそのときの状況によって使い分けていくことになる。攻撃はロックオンした敵に向かうので、まずはサーチボタンで攻撃したい敵をロックオンし、その後で各攻撃を繰り出していこう。

機体によっては砲撃モードという特殊な攻撃方法もある。サーチボタンを押しっぱなしにすることで発動。

格闘攻撃は全体的に威力が高いものが多い。チャンスがあったらぜひ狙っていきたい攻撃だ。

基本性能解析

バウンド・ドック

攻撃力重視の可変機体

変形可能な上に通常移動速度やステップ性能などが高く、バウンド・ドックの基本性能は比較的優秀だ。しかし、機体の大きさとブースト性能の物足りなさから、敵弾の回避に関しては多少難がある機体である。

そこで中間形態を戦いに組み込んで、タイミングをずらした戦術を取ることで回避のしづらさを補う必要がある。

メイン射撃のビームライフルは、ほかの機体のものとほぼ同じ性能を持つ。弾速が速く貫通力があるので、距離を問わず敵を狙い撃つのに役に立つ武器である。

サブ射撃のメガ拡散粒子砲は、一度に多数のビームを広範囲に放つ。射程が短いので主に近～中距離戦用だが、硬直がそこそこ長いので、扱いが難しい武器である。

格闘攻撃は全体的に性能が優秀なものがそろっている。最も扱いやすいのは、非抜刀時でも出せる空中ダッシュ格闘。出した後に大きく前進するので、ある程度近い間合いでの奇襲や防御手段として使える。なお空中ダッシュ格闘は、非抜刀時のみ2発目へ派生させることができる。

そのほかの格闘攻撃で扱いやすいのは通常格闘だ。1発目を当てやすいほか、2発目がヒットすれば敵がダウンするので、軸がずれて当たった場合でもフルヒットしやすい。

なお、バウンド・ドック(黒)と(灰)とで異なっているのが、通常格闘とステップ格闘の二つの攻撃方法。それ以外に関しては、全く同じ基本性能になっている。

バウンド・ドック(灰)はほとんど同じ性能だが、通常格闘とステップ格闘が異なる。

扱いやすく威力の高い格闘攻撃がウリのバウンド・ドックは、新たな変形パターン「中間形態」が増え、戦術の幅が広がった。

機体データ

耐久力	540	シールド	×
メイン射撃	ビームライフル		(10発)
サブ射撃	メガ拡散粒子砲		(2発)
格闘	ビームサーベル		

防御力	通常移動速度	ブースト持続
A	A	C

備考：中間形態への変形／変形解除（射撃+ジャンプ）、中間形態のみジャンプ中にレバー入れっぱなしで空中浮遊

基本性能解析

マラサイ

手数の多さが魅力

マラサイの通常移動速度やブースト性能などの機体性能は、コストの割には低く、ハイザックと同等程度と考えていい。しかし、武装面に関してはかなり優秀な機体だ。高性能な武装群の扱い方次第で、マラサイの真の性能を引き出せるのである。

マラサイ特有の武器となるメイン射撃は、小さめの光弾を3発まで連続で撃てるビームライフル。ボタンを押す回数によって1～3発まで、自由に発射弾数を調整することができるというものだ。

また、2発連続でヒットすると敵はよろけ状態となり、その後すぐに再度メイン射撃を撃つと、高確率で連続ヒットさせられる。装弾数が多いので、かなりの手数を出せる武器だ。

サブ射撃の頭部バルカンは、ほかの機体よりも弾の間隔がやや長めになっている。そのためけん制として使いやすく、あらゆるバルカンの中でも使い勝手は良い部類だ。

格闘攻撃を見てみると、空中格闘、空中ダッシュ格闘、特殊格闘と、比較的性能の良い攻撃がそろっている。とりわけ空中ダッシュ格闘は非抜刀時でも狙いやすいほか、移動手段としても使える。

なお、空中格闘がヒットした際の追撃には、2段技の特殊格闘を決めていこう。

バルカンは敵の方に向かいやすい。メイン射撃のフォローとして使おう。

メイン射撃は1発止めと2発止めを使い分けるだけでほんろうできる。

メイン射撃が最大の特徴のマラサイは、手数で相手にプレッシャーを与えられる。攻めを重視したい人にオススメだ。

機体データ

耐久力	480	シールド	×
メイン射撃	ビームライフル		(30発)
サブ射撃	頭部バルカン		(40発)
格闘	ビームサーベル		

防御力	通常移動速度	ブースト持続
B	C	C

備考：――

機体操作方法

戦いのステージは、地上、低重力、宙域の3種類。地上と低重力は同じ操作方法だが、低重力は地上よりブーストの効きがいいため、長くブーストを使える。また、宙域では着地する場所が無く、常に空中に居る感覚で戦うことになる。大きく分けると二つの操作があるので、それぞれの操作を覚えよう。

無重力ステージでの操作

通常移動とステップはいつでも可能。ブーストを押すことで上昇、レバーを下に入れながらブーストを押すと下降もできる。また、ブーストを押しながらレバーを2回入れることで、空中ダッシュと似たような移動が可能である。

重力下ステージでの操作

地上
ジャンプ（ブーストボタン）
ステップ（レバー同一方向に2回入力）
通常移動（レバー入力）

空中
上昇（ブーストボタン）
飛行（ブーストボタン+レバー入力）
空中ダッシュ（レバー同一方向に2回入力）

地上に居る場合は、任意の8方向に移動できる通常移動と、前後左右にレバーを2回入れることで出せるステップがメインの行動となる。普段は自由に動ける通常移動をするように心掛けよう。

ブーストボタンを押すと機体が上昇・ジャンプし、その時点で空中に居る場合の操作方法に切り替わる。

空中では、ブーストを断続的に押すことで飛行することが可能で、レバーを同一方向へ2回入れると素速い移動の空中ダッシュができる。

宙域ステージではブーストダッシュがメインの移動方法。常にこれで移動しよう

地上ステージではブーストの使い方が難しい。飛行はぜひ覚えたい移動方法だ。

基本性能解析

ガルバルディβ

ミサイルや空中ダッシュ格闘など、扱いやすい攻撃がそろう。特化したステップをうまく活用し、より高みを目指そう。

好バランスの低コスト機

ガルバルディβはコストに見合った基本性能となっており、ネモとほぼ同等の能力と考えていいだろう。

唯一の特長といえる部分はステップだ。ステップ時の移動距離こそ短いものの、移動スピードが速い。敵の攻撃をとっさに回避したい場合に使うと、相手の攻撃をかわしやすいのだ。このステップ性能を活かした立ち回りを心掛けよう。

メイン射撃のビームライフルは、攻撃力など高コスト機のものと比べると多少見劣りするものの、ほぼ同じように使える標準的なものだ。

また、サブ射撃ではシールドから単発のミサイルが発射される。メタスと同様にホーミング性能が低いため、主に近距離で使うことになるだろう。なお、持っているシールドを破壊されると、サブ射撃が撃てなくなる。

格闘攻撃の中で使いやすいものは、空中ダッシュ格闘とステップ格闘、そして空中特殊格闘の三つ。これらを状況に応じてうまく使い分けていけば、強さを引き出せる。

まず空中ダッシュ格闘は突進力があるため、奇襲として、あるいは移動手段として使えるので便利な攻撃だ。

そしてステップ格闘は1発目の判定が大きく、さらにガルバルディβの特長である優秀なステップ性能から、非常に当てやすい攻撃だ。

最後に空中特殊格闘は、敵の攻撃のスキを狙いやすい。敵の技をかわした瞬間にこの攻撃を出せば、高確率でヒットさせられる。

空中特殊格闘は2段技。1発目のヒットを見極めて、連続ヒットを狙おう。

機体データ

耐久力	460	シールド	○
メイン射撃	ビームライフル		(10発)
サブ射撃	シールドミサイル		(2発)
格闘	ビームサーベル		

防御力	通常移動速度	ブースト持続
B	D	C

備考：盾破壊でサブ射撃使用不能

基本性能解析

ハイザックカスタム&ハイザック(連邦仕様)

ハイザックでビームランチャーを選ぶとハイザック・カスタムになる。武器性能のほか、機体性能も多少変化する。

ビームランチャーを活かせ

まずはハイザック・カスタムから解説していこう。機体性能はティターンズ仕様のハイザックとほぼ変わらず、カスタムの再浮上力がわずかに優れている程度である。また、格闘面に関しては、ハイザック(ビームライフル)と同じ攻撃が繰り出せる。

ハイザック・カスタムの最大の特徴であり、メイン射撃であるビームランチャーは、機体のコスト195に見合わないほどの高い攻撃力を持つ。その威力はZガンダムのビームライフルに匹敵するほどだ。ただし、発射までに多少時間を要するのが難点。命中率の低さをいかに補うかが、この機体の課題となってくる。

また、ビームランチャーはサーチボタンを押し続けることで、砲撃モードへの移行が可能。砲撃モード中はビームのホーミング性能が上がるので、どの距離からでも僚機を援護することができるという利点がある。

また、ハイザック・カスタムのサブ射撃は、前作のハイザック(マシンガン)が持っていた特殊行動。敵の斬撃攻撃とかち合うと自動的に反撃するという、一種の当て身技になっている。

そして機体が青いハイザック(連邦仕様)は、武器選択がビームライフルとマシンガンの2種類だけになっている。ティターンズ仕様と違って、ビームランチャー(ハイザック・カスタム)を選べないのだ。性能面におけるティターンズ仕様との唯一の相違点は、ハイザック・カスタム以上の再浮上力の高さである。

ハイザック(連邦仕様)は既存のものより再浮上力が高く、空中戦を展開しやすい。

機体データ

耐久力	440	シールド	×
メイン射撃(連邦仕様=ABから選択、C=カスタム)	A=ザクマシンガン改		(140発)
	B=ビームライフル		(10発)
	C=ビームランチャー		(10発)
サブ射撃	A・B=ミサイルポッド		(6発)
	C:—		
格闘	A=ヒートホーク/B・C=ビームサーベル		

防御力	通常移動速度	ブースト持続
B	E	B

備考：C=サブ射撃はガード(斬撃攻撃にのみ有効)、遠距離砲撃可能。

ZDXチームバトルの心得三個条

その1　コストを考慮した機体を選択しよう。

その2　画面に「いくぞ！」のメッセージが表示されたら、スタートボタンを連打しよう。

その3　1度撃破されてしまったら、突撃は控えよう。

画面に「いくぞ！」という文字が出たらスタートボタンを連打しよう。すると覚醒モードが発動するのだ。

チームバトルの心得

このゲームは、他人と協力プレイすることになる場合が多々ある。そこで、協力プレイ時において最低限守っておきたいマナーを覚えておこう。

まずプレイする前に知っておいてほしいものは、機体ごとに設定されているコスト。協力プレイ時の戦力ゲージは600なので、それに合わせた効率の良いコストの組み合わせを選ぶのがこのゲームのセオリーなのだ。コストごとの組み合わせに関する考え方は17ページで触れているので、チェックしておこう。

また、戦闘中に僚機よりも自機が先に撃破されてしまった場合は、なるべく敵の方に突っ込まないこと。2回撃墜されないように、とにかく敵弾を回避することに力を注ごう。自機が何回も撃破されてしまっては、僚機がフォローし切れない。戦力ゲージは僚機と共有しているものなので、大事にしていこう。

覚醒システム

覚醒システムとは、チームを一定時間パワーアップさせるシステムのこと。覚醒タイプには3種類あり、「機動」は機動力アップ、「強襲」は攻撃力アップ、「復活」は撃破された機体を1回よみがえらせる効果がある。なお、「機動」と「強襲」を発動するときは、お互いにスタートボタンを2回押せばOKだ。

制御の難しい「機動」は上級者向けといえる。あまり腕に自信が無いなら、迷わず「復活」を選ぼう。

戦闘開始前に「機動」「強襲」「復活」という3種類の覚醒タイプからいずれかを選択することになる。

IMPRESSION

ついに来た「NEOWAVE」！　久しぶりに夏の「KOF」が登場です。カードシステム対応により、自分がどれくらいやり込んでいるか分かるので、夏休みが終わるまでの間、友達と試合数や戦績を競ってみると楽しいかもね！　（ラオウ）

※記事中では以下の略称を使用している場合があります。
緊急回避・前方……前転
緊急回避・後方……後転
吹っ飛ばし攻撃……C+D
キャンセルでのつなぎ……Ⓒ
スーパーキャンセルでのつなぎ……Ⓢ
スーパーキャンセルモード……SCモード
ガードブレイクモード……GBモード
また、コマンド表の「SC」はスーパーキャンセル対応技を、「・」はその前後のボタン（レバー）を順に入力することを表します。

この夏はカード使用でKOFを遊び倒せ!!

©SNK PLAYMORE ©Sammy
※「ザ・キング・オブ・ファイターズ」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。

ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウェイブ
■メーカー：SNKプレイモア／サミー
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+5ボタン
■発売日：2004年7月下旬稼働予定
■使用基板：ATOMISWAVE（ロムカートリッジ）

今回は先月号に引き続き、本作の特徴となるモードセレクト絡みの解析やAW-NETの情報、さらには各キャラの攻略にコマンドリスト完全版を加えてお届けだ！

Text：ラオウ、MVP、極限堂、キャベツ、ハメコ、OYZ

キミは、どう闘う？

モードごとの特徴と方針

ゲームを開始した後は、キャラ選択よりも先にゲームモードを選ぶことになる。比較的スタンダードなスーパーキャンセルモード、特殊なシステムが多いガードブレイクモード、ド派手な超必殺技が使えるMAX2モード。この3種類の中からいずれかを選択しよう。なお、モードによっては使えない動作もあるので、下の表を参考にしてほしい。

スーパーキャンセルモード

連続技の強化、単発技のリターン増加、スキのフォローなど、スーパーキャンセルの用途はさまざま。ビリーなら、当て身技の水龍追撃棍から追加ダメージを狙えるぞ。

試合開始時のパワーストックが多いことは、それだけでアドバンテージとなる。MAX超必殺技が強力なキャラにとっては、特にありがたい。

最もスタンダードで遊びやすいモード。パワーストックが最大の三つたまった状態で試合が始まるため、開始直後から暴れ回ることができるぞ。また、モード固有のシステム「スーパーキャンセル」は、スーパーキャンセル対応技をさまざまな必殺技or超必殺技でキャンセルできる。強力な必殺技を持つキャラに適したモードといえる。

〜基本方針〜

開始直後のパワーストックが多いので、連続技はもちろん、単発の必殺技などからも積極的にスーパーキャンセルを使おう。超必殺技、MAX超必殺技も忘れずに。

ガードブレイクモード

パワーストックを一つ使用することで、ガード不能かつヒット時は追撃が可能な「ガードブレイク攻撃」を出せる。さらに「ジャストディフェンス」を使用可能で、こちらは成功することにより、ガード後の状況を好転させることができる。どちらも接近戦で効果を発揮するので、コマンド投げを持つキャラと相性がいいといえる。

〜基本方針〜

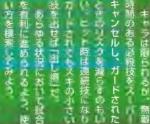
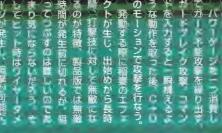
二つの固有システムは防御的に使えるので、じっくり闘うのが基本。ジャストディフェンスを相手のジャンプ攻撃に合わせたり、接近戦でガードブレイク攻撃をぶっ放そう。

稲妻をまとって攻撃するガードブレイク攻撃！　ガード不能技にしては発生が早いので、慣れるまで見てからの回避は難しいだろう。

ジャストディフェンスに成功すると、自分のガード硬直が軽減され、状況が良くなる。すかさず発生の早い技を出して切り返そう。

MAX2モード

MAX2が超強力なキャラも！　一発逆転性の高い、ロマンあふれるゲームモードといえよう。

緊急回避が使えないので、特定の技に苦しめられることも。これは仕方が無いことだが……厳しい。

体力が減ると、強力な超必殺技「MAX2」を使えるようになるモード。特筆すべきはパワーゲージで、技を当てたりすることで普通にたまるほか、時間経過によっても少しずつたまっていくのだ。しかし、緊急回避が使えないなど、ほかのモードに比べて明らかに不利な点もある。

〜基本方針〜

守勢に回るともろいので、相手の攻めに付き合うのは厳禁。ひたすら攻めるか、捕まらないよう逃げ回って、一つしかたまらないパワーストックを回転させていきたい。ピンチには迷わずガードキャンセルC+Dを使おう。

各ゲームモード[illegible]「ジャストディフェンス」などの[illegible]

モードによるゲームシステムの違い

システム名＼ゲームモード	SC	GB	MAX2
緊急回避	○	○	×
ガードキャンセル緊急回避	○	○	×
ガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃	○	×	○
スーパーキャンセル	○	×	×
ガードブレイク攻撃	×	○	×
ジャストディフェンス	×	○	×
MAX2	×	×	○

OVERFLOW NEOWAVE ●各ライター担当記事　ラオウ：モードごとの特徴と方針、スーパーキャンセル、対人戦の心得、大門、庵、ロバート、キング、クリス、マキシマ、真吾　MVP：ガードブレイク攻撃、ジャストディフェンス、MAX2、テリー、山崎、チャン、リョウ、タクマ、社、ラルフ　極限堂：マチュア、アンディ、マリー、チョイ、ユリ、K'　キャベツ：京、ビリー、ジョン、レオナ、アテナ、ウィップ　ハメコ…バイス、シェルミー、クラーク、チン、柴舟　OYZ…紅丸、ジョー、舞、ケンスウ、クーラ

システム再チェック!! GBモード専用

ジャストディフェンス

対戦セオリーに波紋を呼びそうなジャストディフェンス。硬直を軽減して、反撃＆割り込みを狙っていこう。

ジャストディフェンスのやり方は、「相手の攻撃を受ける瞬間にガードを入力」。成功すると、青白いエフェクトが発生する。その効果はガード硬直時間の[illegible]頭に、ノックバックが無くなる、パワーゲージの[illegible]、ガードクラッシュ値の[illegible]が減らない、といったものがある。

なお、ガード硬直時間は相手の攻撃[illegible]、その時間になるので、[illegible]攻撃に合わせるよりも、[illegible]必殺技に合わせたほうが成功率は高い。

ジャストディフェンスに成功すると、相手との間合いが離れなくなる。[illegible]を狙いやすい[illegible]。

ジャストディフェンスの代表的な狙いどころは、相手のジャンプ攻撃に対して。ジャンプ攻撃の打点がよほど低くない限り、その後は五分〜若干有利な状況になるため、攻守を逆転させやすい。また中ジャンプ攻撃→小ジャンプ攻撃といったオーソドックスな連係に対しても、余裕を持って割り込んでいけるぞ。

もう一つは、ガード後に間合いが離れて反撃しにくい技へ狙うもの。成功時は間合いが離れなくなるので、連続技で反撃できることも多いはず。

スキはあるが反撃は受けにくい。そんな技の後はジャストディフェンスを仕込んでみると面白い。

跳び込みに合わせれば、一気に攻守が逆転する。空ジャンプ→投げが唯一のライバル。

システム再チェック!! MAX2モード専用

MAX2

MAX2を決めるためだけにある、といっても過言ではないこのモード。キャラ選択がカギを握っている。

MAX2は体力が[illegible]ではゲージが[illegible]ならないと出せないので、攻守共にある程度の性能を持っているキャラでないと、MAX2を使わずに倒されてしまいがち。

そんな厳しい条件の中、有効なMAX2を持つキャラをピックアップしてみた。

チョイ：出した方も出された方も、[illegible]。キャラ性能も高いのでオススメ。

紅丸：[illegible]をBで出し、パワーゲージがたまるまで守りを固めよう。緊急回避が無いのが惜しい……。

キング：ジャンプAをガードさせてサプライズローズ。ガードキャンセル以外では回避できません。

やりたいことを、やるために!!

『NEOWAVE』対人戦の心得

スーパーキャンセルにジャストディフェンス、そしてMAX2。魅力的な行動を達成するためにも、基本は押さえておこう。

接近戦を重視！

もうすっかりおなじみとなった「KOF」シリーズだが、ここではまず、おおまかな対戦の流れを見ていこう。

ダメージの大きい攻防が行なわれるのは接近戦。その接近戦に持ち込む手段として使われるのは、ほとんどの場合ジャンプとダッシュだ。これらは遠距離立ちBなどのけん制技で封じられるが、ダメージは小さいので勝負を決めるには至らないはず。けん制技には足払い系の技が効果的で、ダウンを奪える技であればさらに優位に立てる。しかしここが悩みどころで、足払いにジャンプを合わせられると、連続技で大ダメージを受けてしまう。やはりここは、けん制技の合間を縫っての接近を考えることが賢明といえよう。

接近戦では、強力な選択肢がいくつも挙げられる。本作での注目は、ズバリ通常投げ。過去のシリーズに比べて投げ抜けがやりにくいので、ガードを崩す手段として頼りになる。また、ガードクラッシュ耐久値の回復が遅いので、ガードされても構わずゴリ押しするのも有効な選択肢だ。これにスーパーキャンセルやガードブレイク攻撃など、モード別の技を交えていけば接近戦はこなせるだろう。

接近戦では通常投げが強力！ ダメージがそこそこあり、決めた後に起き攻めを狙えるものも多い。

けん制合戦が落ち着き相手が様子を見ているようなら、思い切ってダッシュで急接近してみよう。

本作は攻めた分の見返りがある。その分、チャンスは逃さないようにしたい。

お役立ちミニテク集

攻めが厳しい本作。防御テクニックも併せて覚えよう。

●先行入力大ジャンプ／硬直中に大ジャンプを先行入力することにより、予備モーション無くジャンプするテクニック。打撃は空中ヒットになり、投げは回避できる。相手に背を向けている状況では不可能。

●屈伸／ガード中に立ち→しゃがみを素早く繰り返し、ガードポーズを維持して投げを回避するテクニック。当然、立ちガード時は下段をくらう。

起き上がりなどに使える先行入力大ジャンプ。打撃技を重ねられても空中ヒットになる。

諸刃の剣を使いこなせ!!

ヒートモードは発動中体力を消費するので、攻撃が確実に決まる状況で使いたい。例えば、相手の大技に反撃を決めるとき。ヒートモードを発動しつつ連続技を決めれば、大ダメージを与えられる。飛び道具をジャンプで跳び越したときもチャンスだ。ダッシュ中やジャンプ中にも発動できることを覚えておこう。

ここでダッシュからEボタン→反撃！ ボタンを連打して解除しないよう注意（笑）。

OVERFLOW NEOWAVE
●押しっぱなし先行入力：各種硬直状態から必殺技を出すときは（キャンセル時も含む）、「早めに入力〜最後のレバー入れっぱなし＆ボタン押しっぱなし」と入力すれば最速で出せる。
●キャンセル特殊技からのキャンセル：本作は特殊技のヒットストップが短くなっているようで、キャンセルタイミングがかなり早い。素早く入力することを心掛けよう。

JAPAN TEAM

Kyo Kusanagi

草薙 京

[illegible]焼きは強を対空に使うのが基本。無敵時間が長いので、引き付けて出せば一方的に勝てる。けん制には荒咬みと弱R.E.D.KicKが使える。荒咬みは近距離でガードされると反撃必至なので、九傷でのフォローも重要だ。
また、弱R.E.D.KicKはガードクラッシュ値が高いため、けん制だけでなくガードクラッシュ狙いとしても使っていける。同じくガードクラッシュ値の高い近距離立ちDと、併せて使っていくのがオススメだ。
そのほか、ヒット後に追撃可能な強七拾五式・改が、主に連続技用として重宝する。強攻撃から連続ヒットするが、密着からでないと2発目が空振りしやすいので注意したい。追撃は弱R.E.D.KicKか大蛇薙が安定。

弱R.E.D.KicKはガードクラッシュ値が高い。この後は近距離立ちCが間に合うぞ！

基本連続技

① ジャンプB→近距離立ちC ©→ 荒咬み～罪詠み～罰読み～鬼焼き

② めくりジャンプ中↓+C→近距離立ちC ©→ 強七拾五式・改→各種追い打ち

[illegible]み＋αは距離を問わず安定。②はめくり始動なので、強七拾五式・改がしっかり2発目まで決まる。

Benimaru Nikaido

二階堂 紅丸

本作の→+Bは発生が早くなったので、強攻撃から連続ヒット。ダメージは非常に少ないものの、強攻撃→→+B©ヒット確認しつつ連続技を狙うことができる上、ガードクラッシュ値が高い。連係に組み込んでいこう。
そのほかの通常技や必殺技は、『2002』とほぼ同じ。反動三段蹴りは、1段目をスーパーキャンセルすればダメージアップが見込める。弱は技後に間合いが離れるので、ガード時に反撃を受けにくい点も変わらないぞ。
注目したいのは、MAX版雷光拳の威力が体力ゲージ4割[illegible]と高めなこと。本作では下準備（MAX発動）せずに出せるので、対空、割り込み、連続技[illegible]と、積極的に狙っていきたい。
なお、[illegible]に変化は無いが、モード上、緊急回避と併用できないため使いにくい。

→+Bは攻撃[illegible]るようになったほか、密かにガードクラッシュ値が高い。

発生早い、無敵時間長い、威力高い、と三拍子そろったMAX版雷光拳。使うしか！

基本連続技

① しゃがみB ©→ 居合い蹴り→反動三段蹴り

② 近距離立ちC ©→ →+B ©→ 幻影ハリケーン

①は下段始動の基本連続技。②は→+Bまでに間合いが離れるので、幻影ハリケーンが安定。反撃やヒット確認で決めよう。

Goro Daimon

大門 五郎

ゲタを使った強烈な技の数々は健在だが、唯一、遠距離立ちDは若干だが振りが大きくなっており、攻撃判定も弱体化したようで[illegible]。
↖+Cは必殺技でもキャンセル可能に。空中ヒット後に弱超受け身や根っこ返しでキャンセルし、直後に弱地雷震を出すと連続技になるぞ。ただし、攻撃判定自体は強くないので、対空に使うときは早出しを心掛けたい。
地雷震はスーパーキャンセル対応で、フェイントに使える。キャンセルから雲つかみ投げなど、大門らしからぬ動きで幻惑できるぞ。
また、強攻撃→強地雷震→天地返しの連続技は、入力が難しいもののアピール度は満点だ。
天地返しは投げた後のスキが大きめなので、残念ながら「投げ後にヒートモード発動でダメージアップ」といった小細工はできない。

ジャンプDのゲタが今回もう[illegible]なる[illegible]高いキャラ

受け身を取られてもなぜか確定の↖+C→弱地雷震（本文参照）。こりゃすげぇ!!

基本連続技

① 近距離立ちC ©→ ↖+C ©→ 天地返し

② （空中の相手に）↖+C（©→ 根っこ返し）→弱地雷震or風林火山

①は、天地返しへのキャンセルタイミングが早い点に注意。②は、受け身の動作が短いキャラには逃げられることもある。

COMMAND LIST

大門 五郎

分類	技名	コマンド
	十字締め	近距離で←or→+C
	送り足払い	近距離で←or→+D
	頭上払い	↖+C
	地雷震 SC	→↓↘+AorC
	超受け身	↓↙←+BorD
	雲つかみ投げ	←↙↓↘→+A
	切り株返し	←↙↓↘→+C
	天地返し	近距離で→↘↓↙←→+AorC
	超大外刈り	近距離で→↓↘+BorD
	根っこ返し	↓↘→+BorD
	裏投げ SC ※	→↘↓↙←→+BorD
超	地獄極楽落とし	近距離で→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC
	嵐の山	
	①根っこ抜き	近距離で←↙↓↘→←↙↓↘→+BorD
	→②続・切り株返し	①中に←↙↓↘→+BorD
	→ぶっこ抜き裏投げ	②中に→↓↘+BorD
MAX	地獄極楽落とし	近距離で→↘↓↙←→↘↓↙←+AC同時押し
	嵐の山	
	③根っこ抜き	近距離で←↙↓↘→←↙↓↘→+BD同時押し
	→④続・切り株返し	③中に←↙↓↘→+BorD
	→ぶっこ抜き裏投げ	④中に→↓↘+BorD
	風林火山	→↓↘←↓↙+BC同時押し

※：SCは走り中のみ

二階堂 紅丸

分類	技名	コマンド
	キャッチアンドシュート	近距離で←or→+C
	フロントスープレックス	近距離で←or→+D
	スピニングニードロップ	空中・近距離で↑以外+CorD
	ジャックナイフキック	→+B
	フライングドリル	空中で↓+D
	①居合い蹴り SC	↓↘→+BorD
	→反動三段蹴り SC	①中に↓↑+BorD
	真空片手駒 SC	↓↙←+AorC
	雷靭拳（空中可）	↓↘→+AorC
	紅丸コレダー	近距離で→↘↓↙←→+AorC
超	雷光拳	↓↘→↓↘→+AorC
	幻影ハリケーン	↓↙←↓↙←+BorD
MAX	雷光拳	↓↘→↓↘→+AC同時押し
	雷塵纏	→↙↘←→+AorBorCorD

草薙 京

分類	技名	コマンド
	釟鉄	近距離で←or→+C
	一刹背負い投げ	近距離で←or→+D
	外式・轟斧 陽	→+B
	八拾八式	↘+D
	外式・奈落落とし	空中で↓+C
	百式・鬼焼き	→↓↘+AorC
	四百弐拾七式・轢鉄 SC	→↘↓↙←+BorD
	R.E D.KicK	←↓↙+BorD
	百拾四式・荒咬み SC	↓↘→+A
	百弐拾八式・九傷 SC	荒咬み中に↓↘→+AorC
	百弐拾七式・八錆 SC	荒咬み中に→↘↓↙←+AorC
		九傷中にAorC
	弐百拾弐式・琴月 陽	荒咬み→八錆中に→↘↓↙←+BorD
	百弐拾五式・七瀬 SC	九傷or荒咬み→八錆中にBorD
	外式・砌穿ち SC	荒咬み→八錆中にAorC
	①百拾五式・毒咬み SC	↓↘→+C
	→②四百壱式・罪詠み SC	①中に→↘↓↙←+AorC
	→③四百弐式・罰詠み	②中に→+AorC
	→百式・鬼焼き	③中に→↓↘+AorC
	七拾五式・改	↓↘→+BorD・BorD
超	裏百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+AorC
MAX	裏百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+AC同時押し
	伍百弐拾四式・神塵	接近して→↘↓↙←→↘↓↙← +AC同時押し

OVERFLOW NEOWAVE ●**京補足**：大蛇薙は、ボタンを押し続けて暗転終了直後に離すと発生が早くなる。これを使えば強攻撃から連続ヒットするぞ。 ●**紅丸補足**：跳び込みの主力となるジャンプDは、めくり性能が高い。空中投げの入力を兼ねており、『2002』と同じ感覚で使える。 ●**大門補足**：スーパーキャンセル対応の裏投げも忘れずに。ここからの地雷震などはとても不思議だ。

KOF'95 TEAM

IORI YAGAMI 八神 庵

これといった変更点が無く、今までの感覚で遊べる庵。細かいポイントをチェックしていこう。

通常技では、2003で対空技として強力だったしゃがみCが弱体化。置くように出せば対空になるが、判定は弱くなっているので、過信は禁物。また、←+Aの1発目は超必殺技のみでキャンセル可能な点は変わらない。

必殺技では、琴月の威力が葵花×3より高いので、連続技の締めにはこちらを使っていこう。また、鬼焼きには長い上半身無敵時間があるので、対空技として活躍する。

超必殺技では、八稚女の高い対空性能に注目。しかし、追加入力で出せる豺華はダメージが小さいので、使いどころが難しい。MAX2は[illegible]

強発生を持つ鬼焼き[illegible]

スーパーキャンセルを使えば、琴月の1段目からキャンセル屑風が連続技に!!

基本連続技

① 屑風→ダッシュ近距離立ちC Ⓒ→ 琴月orMAX版八稚女

② しゃがみB→しゃがみA Ⓒ→ 弱葵花（1発目）Ⓢ→ 琴月（1段目）Ⓢ→ 屑風

①でMAX版八稚女を狙う場合は、↓↘→→+Cでダッシュ近距離立ちCを出すといい。②はパワーストックをぜいたくに使った連続技。

MATURE マチュア

主力となる飛び道具のエボニーティアーズは、弱だと放つ直前に一瞬のためが生じるようになり、発生が遅くなってしまった。ただ、強の発生は変わらないので、強弱の差がより強くなった、という考え方もできる。

基本的には発生の速い弱エボニーティアーズを遠距離で出し、それを追いかけるように攻めるといい。相手がガードするようなら、中ジャンプC+D→ダッシュ近距離立ちC→メタルマサカーなどの連係でガードクラッシュ耐久値をケズる。前転で避けるなら立ちA→強デスロウの連続技を決め、ジャンプしてきたらしゃがみCと昇りジャンプCを使い分けて迎撃しよう。突進技のメタルマサカーは、ガードされてもスキが小さくパワーゲージ増加量が多いので、うまく多用していきたい。

下で紹介して[illegible]写真。ダメージ効率は落ちるが、見た目は[illegible]

弱エボニーティアーズを盾にして安全に攻め込むのが、マチュア流の闘い方といえる。

基本連続技

① ジャンプB→近距離立ちC Ⓒ→ メタルマサカー

② しゃがみB→しゃがみA Ⓒ→ 強デスロウ×2 Ⓢ→ ヘブンズゲイト

②は見た目を重視した連続技。しゃがみAから5MAX版ノクターナル ライツにつないだ方が、威力が高い上に安定する。

VICE バイス

投げ技が強力だが、ジャンプ攻撃はあまり強くないバイス。性能の良いけん制技がそろっているので、無理に近付く必要は無い。遠〜中間距離では、リーチの長い遠距離立ちB&C、そして弱ディーサイドを軸にけん制しつつ、垂直ジャンプC+Dや立ちAで飛び込みを防止するのが、基本となる立ち回りだ。

ディーサイドやゴアフェストを決めた後は相手が逆向きでダウンするので、先行入力大ジャンプを封じた状態で起き攻めできる。相手の通常投げの間合い外から、ゴアフェストと近距離立ちDで二択を迫ろう。なお、ディーサイドを決めた後は、すぐにヒートモードを発動すればダメージが上昇。ダッシュで追い掛けつつヒートモードを発動しよう。もちろん、すぐに解除して体力の消費を抑えること。

威力が大幅に[illegible]エスト。その後の起き攻め[illegible]

MAX版ウィザリング サーフェスは、つかむまで無敵で威力絶大！　飛び道具対策に。

基本連続技

① しゃがみB×2〜3 Ⓒ→ 弱メイヘム〜ミサンズロウブ

② 近距離立ちD（2段目）Ⓒ→【→+A Ⓒ→ ディーサイド】orゴアフェストorネガティブゲイン

①はヒット確認が容易な連続技。②も近距離立ちDの時点でヒット確認できるので、取りこぼしの無いようにしたい。

COMMAND LIST

バイス

	技名	コマンド
	デスブロウ	近距離で←or→+C
	バックラッシュ	近距離で←or→+D
	モンストロシティー	→+A
	ディーサイド	←↙↓↘→+BorD
	ゴアフェスト	近距離で→↘↓↙←→+AorC
	①メイヘム	↓↙←+AorC
	①ブラックンド	近距離で←↙↓↘→+AorC
	→ミサンズロウブ	①中に↓↘→+AorC
	アウトレイジ SC	↓↙←+BorD
	レイヴナス	空中で↓↙←+BorD
	ウィザリング サーフェス	↓↘→↓↘→+AorC
	ネガティブゲイン	近距離で→↘↓↙←→↘↓↙←+BorD
	ウィザリング サーフェス	↓↘→↓↘→+AC同時押し
	ネガティブゲイン	近距離で→↘↓↙←→↘↓↙←+BD同時押し
	オーバーキル	空中、近距離で↙↓↘→←↖↓+AC同時押し

マチュア

	技名	コマンド
	デスブロウ	近距離で←or→+C
	バックラッシュ	近距離で←or→+D
	デスベアー	↓↘→+AorC
	サクラリッジ	→↓↘+AorC
	デスロウ SC	↓↙←+AorC（3回連続入力）
	メタルマサカー	↓↙←+BorD
	ディーサイド	←↙↓↘→+BorD
	エボニーティアーズ	↓↘→↘↓↙←+AorC
	ノクターナル ライツ	↓↘→↓↘→+AorC
	ヘブンズゲイト	↓↙←↙↓↘→+BorD
	ノクターナル ライツ	↓↘→↓↘→+AC同時押し
	ヘブンズゲイト	↓↙←↙↓↘→+BD同時押し
	ECSTASY 816	→・D・C・B・→

八神 庵

	技名	コマンド
	逆剥ぎ	近距離で←or→+C
	逆逆剥ぎ	近距離で←or→+D
	外式・夢弾	→+A・A
	外式・轟斧 陰 "死神"	→+B
	外式・百合折り	空中で←+B
	百式・鬼焼き	→↓↘+AorC
	百八式・闇払い	↓↘→+AorC
	百弐拾七式・葵花 SC	↓↙←+AorC（3回連続入力）
	弐百拾弐式・琴月 陰 SC	→↘↓↙←+BorD
	屑風	近距離で→↘↓↙←→+AorC
	①禁千弐百拾弐式・八稚女	↓↘→↘↓↙←+AorC
	→裏参百拾六式・豺華	①中に↓↘→×4+AC同時押し
	禁千弐百拾弐式・八稚女	↓↘→↘↓↙←+AC同時押し
	裏千弐拾九式・焔甌	↓↙←↙↓↘→←→+AC同時押し

OVERFLOW NEOWAVE ●庵補足：庵はスーパーキャンセル対応技がイマイチな感があるので、GBモードがいいかも!?　●マチュア補足：ヘブンズゲイトは発生直前まで無敵なので、ぶっ放しや割り込みに使うのも悪くないことを覚えておこう。　●バイス補足：ガードブレイク攻撃ヒット後は、メイヘム〜ミサンズロウブを決めておこう。ディーサイドは決まらないので注意。

FATAL FURY TEAM

TERRY BOGARD

テリー・ボガード

遠距離でD[illegible]や、弱バーンナックルやパワーウェイブを交ぜてけん制。相手が跳び込んできたら対空技で落とすのが一つの戦法。対空技は、タメが完成していれば強ライジングタックルが理想。最悪でも相打ちは取れる。けん制技を出した後は、すぐにタメを作るクセをつけておこう。また、↘+Cも早めに出しておけば対空技として機能しやすいので、とっさの場面で使い分けられると強い。

一方、自分から攻める場合はめくり性能の高いジャンプDを主体に。しゃがみBから連続技や、[illegible]を取られないD投げでガードを崩していくといい。そして、D投げ後は相手の起き上がりに対し、ダッシュ大ジャンプDでめくりを狙うのが有効。D投げの後にダッシュ[illegible]で覚えておこう。

D投げを[illegible]を狙うチャンス[illegible]

常にタメるクセを付けておき、強ライジングタックルで相手の跳び込みを落とそう

基本連続技

① ジャンプD→近距離立ちC(2段目)Ⓒ→弱バーンナックルorパワーゲイザー

② しゃがみB×2Ⓒ→ハイアングルゲイザー

①はヒット確認が非常に簡単な基本連続技。②は下段始動のもの。しゃがみB×2後は↘+C→パワーゲイザーも決まる。

ANDY BOGARD

アンディ・ボガード

「2002」に比べて、通常技の性能が上がっているアンディ。主力となるジャンプDは優秀なめくり性能が付いたので、ガードを揺さぶる目的で使えるようになった。めくりジャンプDと思わせつつ幻影不知火で戻ってきて正面ガードにさせて、多彩な攻めが可能だ。

遠距離立ちCは発生が早くなり、中間距離でのけん制に使いやすくなった。また、近距離立ちCは1段目のヒットバックが小さくなっているのか、2段目までヒットさせた後でも各種必殺技につなぎやすくなっているぞ。

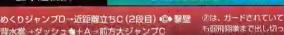
必殺技は従来通りだが、スーパーキャンセル対応技の多さに注目。特に、幻影不知火からの派生技で中段と下段の二択を仕掛け、スーパーキャンセル各種必殺技でフォローする戦法が、低リスクかつ読み切られにくく強力だ。

幻影不知火・下顎〜スーパーキャンセル弱飛翔拳[illegible]なら、ガードされてもOK

ジャンプDに驚異のめくり性能が付いた！この後は近距離立ちC[illegible]

基本連続技

① めくりジャンプD→近距離立ちC(2段目)Ⓒ→撃壁背水掌→ダッシュ↘+A→前方大ジャンプC

② (画面端)ジャンプD→近距離立ちC(1段目)Ⓒ→→+BⒸ→幻影不知火〜幻影不知火・下顎Ⓢ→弱飛翔拳→近距離立ちD

②は、ガードされていても弱飛翔拳まで出し切ってしまおう。ガードクラッシュ耐久値を大きく減らすことができるぞ。

JOE HIGASHI

ジョー・ヒガシ

↘+Bは前号でも紹介した通り、弱攻撃から連続ヒットするようになった。ただし、技後のスキが大きくなってしまったので、ガードされると反撃を受けやすい。本作では、爆裂拳によるキャンセルが必須になるだろう。

気になる必殺技は、爆裂拳が「すべての通常技&特殊技からキャンセルで出せる」という「2002」仕様に戻った。追加入力の弱爆裂フィニッシュは、スーパーキャンセルが可能なので連続技用として活躍するほか、ガード後に間合いが離れるので反撃を受けにくい。

そのほか、タイガーキックはスーパーキャンセルに対応しており、SCモードなら対空使用時に左記連続写真のようなダメージアップが可能。大ダメージを与えられるので、パワーストックのあるときは常に狙っていこう。

スーパーキャンセルで弱黄金のカカトへ。さらに遠距離立ちDなどで追撃できるぞ。

今回の目玉は、対空の強タイガーキック。できるだけ引き付けて迎撃し[illegible]

基本連続技

① 近距離立ちCⒸ→→+BⒸ→強ハリケーンアッパーor弱スラッシュキックor爆裂ハリケーンタイガーカカト

② しゃがみA×1〜2Ⓒ→↘+BⒸ→爆裂拳(5段目)〜弱爆裂フィニッシュⓈ→強ハリケーンアッパーor黄金のタイガーキック

①の爆裂拳は、ボタンを素早く4連射、4回目を押しっぱなしにするのがコツ。パワーストックが無ければ強爆裂フィニッシュにつなごう。

ジョー・ヒガシ

分類	技名	コマンド
	ひざ地獄	近距離で←or→+C
	レッグスルー	近距離で←or→+D
	ローキック	→+B
	スライディング	↘+B
	ハリケーンアッパー	←↙↓↘→+AorC
	スラッシュキック	←↙↓↘→+BorD
	タイガーキック SC	→↓↘+BorD
	黄金のカカト	↓↙←+BorD
	①爆裂拳	AorC連打
	・爆裂フィニッシュ SC	①中に↓↘→+AorC
	スクリューアッパー	↓↘→↓↘→+AorC
	黄金のタイガーキック	↓↘→↙+BorD
	爆裂ハリケーンタイガーカカト	↓↘→↘↓↙←+AorC
MAX	スクリューアッパー	↓↘→↓↘→+AC同時押し
MAX2	クロス・ギガンテス	↓↘→↓↘→+BD同時押し

アンディ・ボガード

分類	技名	コマンド
	剛臨・改	近距離で←or→+C
	抱え込み投げ	近距離で←or→+D
	上顎	→+B
	上げ面	↘+A
	①斬影拳 SC	↙→+AorC
	→疾風横拳 SC	①中に↓↘→+AorC
	飛翔拳	↓↙←+A
	激・飛翔拳	↓↙←+C
	昇龍弾 SC	→↓↘+AorC
	空破弾 SC	←↙↓↘→+BorD
	撃壁背水掌	近距離で←↙↓↘→+AorC
	闇あびせ蹴り SC	←↓↙+BorD
	②幻影不知火	空中で↓↘→+BorD
	→幻影不知火・上顎 SC	②中にBorD
	→幻影不知火・下顎 SC	②中にAorC
	超裂破弾	↓↙←↙↓↘→+BorD
	斬影流星拳	↓↙←↙↓↘→+AorC
MAX	超裂破弾	↓↙←↙→+BD同時押し
MAX2	斬影至兇裂破弾	↓↘→↓↘→+AC同時押し・BCD同時押し

テリー・ボガード

分類	技名	コマンド
	グラスピングアッパー	近距離で←or→+C
	バスタースルー	近距離で←or→+D
	ライジングアッパー	↘+C
	パワーウェイブ	↓↘→+A
	ラウンドウェイブ SC	↓↘→+C
	バーンナックル	↓↙←+AorC
	パワーダンク SC	→↓↘+BorD
	ライジングタックル SC	↓タメ↑+AorC
	クラックシュート	↓↙←+BorD
超	パワーゲイザー	↓↙←↙→+AorC
	ハイアングルゲイザー SC	↓↘→↓↘→+BorD
MAX	パワーゲイザー	↓↙←↙→+AC同時押し
MAX2	ライジング・フォース	↓↘→↓↘→+AC同時押し

OVERFLOW NEUWAVE ●テリー補足：バーンナックルはジャストディフェンスされると危険なので、相手のモードに応じて使用頻度を変えよう。 ●アンディ補足：昇龍弾の1段目が相打ちになったときは、ジャンプ攻撃で追撃できる場合がある。素早い反応を！ ●ジョー補足：→+Bはガードクラッシュ値が高い。これでガードクラッシュさせて超必殺技を決められれば理想的だ。

KOF'97 TEAM

RYUJI YAMAZAKI

山崎 竜二

遠距離では[illegible]の小ジャンプを防止しつつ、蛇使い・中段&下段でプレッシャーをかけていく。遠距離立ちAの上を跳び越してくる相手には、早めのしゃがみCや引き付けての[illegible]で迎撃しよう。また、蛇使いを先読みの[illegible]で避ける相手には、蛇使いの使用頻度を減らし、前転のスキに反撃したい。

攻める場合は、遠めからジャンプBの先端を当てるように跳び込むと迎撃されにくい。近距離では中段の小ジャンプDや→+A、下段の[illegible]蛇使い~蛇使いキャンセル)でダメージを与えるのが基本。なお、蛇使い~蛇使いキャンセルは、[illegible]同時に押し[illegible]行なえる。ADやBDの同時押しでもOKだ。

GB[illegible]

蛇使い・中段を使った連続技は、相手キャラによっては立ちorしゃがみに要注意。

基本連続技

① 近距離立ちC→強裁きの匕首(3段目)Ⓢ→ドリル

② しゃがみB→しゃがみAⒸ→蛇使い・中段

①は、[illegible]とドリルが空振りするので注意。②は、一部キャラのしゃがみ状態には蛇使い・中段が空振りしてしまう。

BLUE MARY

ブルー・マリー

マリーはジャンプスピードが速いので、攻める際は[illegible]ジャンプC、中ジャンプからやや昇り気味で出していくといい。間合いが近いときは、相手の頭上を狙ったジャンプDによるめくりを交ぜていくと、より効果的だ。

跳び込み後は打撃技とリアルカウンター~バックドロップ・リアルの二択を仕掛けていく。ここで打撃技をガードされたときは、キャンセルで弱スピンフォールを出してもいい。ガードされても目立ったスキは生じないぞ。

対空は弱バーチカルアローとM・ヘッドバスターがお手軽だが、前者は下方向に[illegible]ジャンプ攻撃と相打ちになりやすいので注意。また、M・ダイナマイトスウィングはコマンドが複雑なものの、確実な対空技として機能するぞ。

発生が早く[illegible]な近距離立ちC。ヒットしたら連続技のチャンスだ!

とにかく[illegible]ジャンプCを多用。ジャンプC→ジャンプCと連発するのも効果的だ。

基本連続技

① ジャンプC→近距離立ちC(1段目)Ⓒ→←or→+AⒸ→[弱ストレートスライサー~クラブクラッチ]or[M・スプラッシュローズ]

② しゃがみB→しゃがみAⒸ→M・ダイナマイトスウィング

①は、近距離立ちC(2段目)→必殺技or超必殺技とするのも手。ガードされても、近距離立ちCで止めればスキは気にならない。

BILLY KANE

ビリー・カーン

ビリーの主力となる三節棍中段打ちは、先端を当てるように出すのが理想。状況を問わず、火炎三節棍中段打ちまで入力しておくのが基本だ。このように三節棍中段打ちを出していると、相手としては跳び込みたくなるもの。そこで有効になるのが、相手のジャンプを先読みで出す雀落とした。遠距離で出せば、読みが外れて空振りしてもリスクは小さいぞ。

火龍追撃棍、水龍追撃棍は当て身系の技。前者はジャンプ攻撃、空中判定の特殊技、下段以外の必殺技を取ることができ、後者は地上の通常技、地上判定の特殊技を取れる。

強襲飛翔棍は主に連続技で使用。弱なら弱攻撃からでも連続ヒットするぞ。一方、強は強攻撃からしか連続技にならないが、画面端なら弱超火炎旋風棍で追撃することが可能。

水龍追撃棍は[illegible]

1段目がしゃがみ状態に当たらなくなったが、[illegible]ジャンプ防止性能は健在。

基本連続技

① しゃがみB[illegible]3Ⓒ→[illegible]→前方大ジャンプC

② (画面端)近距離立ちCⒸ→強強襲飛翔棍→弱超火炎旋風棍

①は基本かつ高威力な連続技。②は画面端限定だが、ダメージはかなりのもの。締めの弱超火炎旋風棍は最速で出そう。

COMMAND LIST

ビリー・カーン

分類	技名	コマンド
投	地獄落とし	近距離で←or→+C
	一本釣り投げ	近距離で←or→+D
特	大回転蹴り	→+A
	棒高跳び蹴り	→+B
必	強襲飛翔棍	→↓↘+BorD
	①三節棍中段打ち SC	←↙↓↘→+AorC
	→火炎三節棍中段打ち	①中に↓↘→+AorC
	旋風棍 SC	A連打
	雀落とし	↓↙←+AorC
	火龍追撃棍 SC	↓↙←+B
	水龍追撃棍 SC	↓↙←+D
超	超火炎旋風棍	↓↘→↘↓↙←+AorC
	大旋風	↓↘→↓↘→+AorC
MAX	大旋風	↓↘→↓↘→+AC同時押し
MAX2	ライアー・エレメンタル	↓↙←↙↓↘→+BD同時押し

ブルー・マリー

分類	技名	コマンド
投	ビクトル投げ	近距離で←or→+C
	ヘッドスロー	近距離で←or→+D
特	ハンマーアーチ	←or→+A
	ダブルローリング	←or→+B
必	①スピンフォール	↓↘→+AorC
	→M・スパイダー	①中に↓↘→+AorC
	②ストレートスライサー SC	←タメ→+BorD
	→クラブクラッチ	②中に↓↘→+BorD
	③バーチカルアロー SC	→↓↘+BorD
	→M・スナッチャー	③中に→↓↘+BorD
	M・リバースフェイスロック	↓↙←+B
	M・ヘッドバスター	↓↙←+D
	④リアルカウンター	↓↙←+AorC
	→バックドロップ・リアル	④中に近距離で↓↘→+AorC
超	M・ダイナマイトスウィング	A・A・→・B・C
	M・スプラッシュローズ	↓↘→↘↓↙←+AorC
MAX	M・ダイナマイトスウィング	A・A・←・B・C
MAX2	M・タイフーン	近距離で↙↓↘→↗↑↓+BD同時押し

山崎 竜二

分類	技名	コマンド
投	シメアゲ	近距離で←or→+C
	ブン投げ	近距離で←or→+D
特	ブッ刺し	→+A
必	サドマゾ SC	←↙↓↘→+BorD
	蛇使い・上段	↓↙←+A
	蛇使い・中段	↓↙←+B
	蛇使い・下段	↓↙←+C
	倍返し	↓↘→+AorC
	ヤキ入れ SC	→↓↘+B
	砂かけ	→↓↘+D
	爆弾パチキ	近距離で→↘↓↙←→+AorC
	裁きの匕首 SC	→↓↘+AorC
超	ギロチン	↓↘→↓↘→ +AorC
	ドリル	近距離で→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC
	悪夢…そして狂気	↓↘→+ABCD同時推し
MAX	ギロチン	↓↘→↓↘→+AC同時押し
	ドリル	近距離で→↘↓↙←→↘↓↙←+AC同時押し
MAX2	…!!	近距離で→↘↓↙←→↘↓↙←+BD同時押し

OVERFLOW NEOWAVE ●山崎補足:密着状態なら、砂かけ~蛇使い~蛇使いキャンセル後にダッシュ近距離立ちCがギリギリ連続ヒット。 ●マリー補足:M・リバースフェイスロックは、地上攻撃(攻撃位置の低い技以外)を取れる当て身技。技後はM・スプラッシュローズで追撃可能。 ●ビリー補足:火炎三節棍中段打ちは、SCモードでパワーストックが二つ以上ある場合、大旋風に化けやすい。遅めの入力を意識しよう。

KOREA TEAM

Jhun Hoon

ジョン・フーン

空中[illegible]ジャンプ中↓+B。この技だけを[illegible]回当てることも可能。

[illegible]のガードクラッシュ能力を[illegible]。[illegible]から[illegible]的に狙っていこう。

ジョンの[illegible]も[illegible]のは、[illegible]陣中に出せる[illegible]。[illegible]相手にガードさせると[illegible]ガードクラッシュ[illegible]を誘発[illegible]ちCやしゃがみ[illegible]たたき込む[illegible]られないので[illegible]。飛虎陣中の[illegible]は中段攻撃で、ヒット時は受け身不能のダウンを奪える。ややスキがあるので、先端を当てるよう[illegible]。一方、[illegible]は下段攻撃。ヒット時は[illegible]が可能だ。追撃は昇りジャンプ↓+B（+α）が理想。

空砂塵は[illegible]短く、対空技としては使いにくい。[illegible]連続[illegible]することを活かし、主に連続技で活用しよう。

基本連続技

① しゃがみB×1～2→しゃがみA ©→ 空砂塵

② 近距離立ちC ©→ →+A ©→ 鳳凰裂爪脚

①のしゃがみA→空砂塵は最速キャンセルを心掛けよう。②の鳳凰裂爪脚はMAX版でもOK。チャンスにはキッチリ決めたい。

Chang Koehan

チャン・コーハン

苦手だった相手にはジャストディフェンスで対抗。反撃はしゃがみAや↘+Aで。

ジャンプ攻撃を出す[illegible]前にヒートモードを発動。当たれば[illegible]いので[illegible]に交ぜよう。

ジャンプC[illegible]ジャンプC+Dを[illegible]ん制で体力を奪うのが、チャンの基本スタイル。ジャンプ攻撃を[illegible]際は、[illegible]ヒートモードを発動しておくと効率がいいぞ。地上では遠距離立ちAと鉄球大回転を[illegible]に[illegible]回し、相手に接近されないようにしたい。

今まで苦手だった飛び道具[illegible]リーチの長い足払いを持つ相手には、GBモードのジャストディフェンスが[illegible]する。[illegible]距離[illegible]立ちA[illegible]鉄球大回転（ABCD同時押しで停止）の後などにジャストディフェンスを仕込み、成功時は↘+Aで反撃。これで相手は手を出しにくくなり、よりけん制がやりやすくなるハズ。

なお、相手をKOできそうなときは、相手の跳び込みを[illegible]鉄球大圧殺で迎撃する、という[illegible]ないように。

基本連続技

① しゃがみA ©→ 鉄球大回転or弱鉄球大圧殺

② しゃがみC ©→ 大破壊投げ

[illegible]はしゃがみAを2～3発に増やすこともできるが、しゃがみA→しゃがみAのつなぎが難しいので、実戦的ではない。

Choi Bounge

チョイ・ボンゲ

ガード方向がランダムで変わる杓死。やるかやられるか[illegible]。

しゃがみC→←or→+Bは、ヒット、ガードを問わず[illegible]返りがある。ドンドン使おう！

最大の狙いは、めくりジャンプCからの連続技。相手を跳び越すような小&中ジャンプから、相手の頭上付近でジャンプCを出すと、めくりつつ2ヒットさせることができる。

めくりジャンプCだけでは単調になってしまうので、[illegible]と見せかけて飛翔脚で正面から攻撃する、という動きも交ぜよう。飛翔脚はガードされてもスキが小さい上、ガードクラッシュ値が高いので多用していきたい。

ガードクラッシュ値をケズる意味ではしゃがみC→←or→+Bの連係も強力だ。ガードされてもチョイ側が有利、ヒット時は間合いが近ければ遠距離立ちAが連続技になるので、さらに鳳凰脚までつなぐことができるぞ。

そのほかはMAX2の杓死に注目。ヒットするかは運[illegible]みになるが、使う価値は[illegible]。

基本連続技

① めくりジャンプC（2ヒット）→しゃがみB×2→遠距離立ちA ©→ 鳳凰脚

② しゃがみC ©→ ←or→+B→遠距離立ちA ©→ 鳳凰脚

遠距離立ちA→鳳凰脚は↓↘→+Aで遠距離立ちAを出そう。その後→↘↓↙←+BorDで鳳凰脚出せるので楽になるぞ。

チョイ・ボンゲ

	技名	コマンド
	頭乗刺し	近距離で←or→+C
	下血突き	近距離で←or→+D
	通り魔蹴り	←or→+B
	竜巻疾風斬 SC	↓タメ↑+AorC
	飛翔空裂斬	↓タメ↑+BorD
	旋風飛猿刺突 SC	←タメ→+AorC
	飛翔脚	空中で↓↘→+BorD
	悲猿懺 SC	→↓↘+BorD
	①回転飛猿斬	↓↙←+AorC
	→奇襲飛猿突き	①中にAorC
超	真！超絶竜巻真空斬	→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC
	鳳凰脚	↓↘→↘↓↙←+BorD
	鳳凰脚	↓↘→↘↓↙←+BD同時押し
	杓死	空中で←↙↓↘→←↙↓↘→+AC同時押し

チャン・コーハン

	技名	コマンド
	破顔撃	近距離で←or→+C
	鎖締め	近距離で←or→+D
	ひき逃げ	↘+A
	鉄球大回転	AorC連打
	鉄球粉砕撃	←タメ→+AorC
	鉄球太鼓打ち SC	←↙↓↘→+BorD
	覇気脚 SC	↓↓+BorD
	大破壊投げ	近距離で→↘↓↙←→+AorC
	鉄球大暴走	↓↘→↘↓↙←+AorC
	鉄球大圧殺	↓↘→↓↘→+AorC
	鉄球大撲殺	↓↘→↓↘→+BorD
MAX	鉄球大圧殺	↓↘→↓↘→+AC同時押し
	鉄球大世界	B・A・↘・C・A

ジョン・フーン

	技名	コマンド
	反動撃	近距離で←or→+C
	回旋風	近距離で←or→+D
	狙鷲撃	→+A
	翔虎撃	→+B
	流滝蹴	空中で↓+B
	満月斬 SC	↓↙←+BorD
	排氣撃	↓↙←+AorC
	空砂塵 SC	↓タメ↑+AorC
	①狙鷲陣	↓↓+A
	→鷲爪脚（上段）	①中に↑+C
	→鷲爪脚（下段）	①中にC
	→太極破 SC	①中にD
	→切り替え攻撃	①中に←or→+B
	→切り替え動作	①中にB
	②翔虎陣	↓↓+B
	→飛虎撃	②中に↑+C
	→猛虎撃 SC	②中にC
	→襲虎撃 SC	②中に↓+C
	→太極避	②中にD
	→切り替え攻撃	②中に←or→+A
	→切り替え動作	②中にA
	鳳凰裂爪脚	↓↘→↓↘→+BorD
	鳳凰天舞脚	空中で↓↘→↓↘→+BorD
	鳳凰裂爪脚	↓↘→↓↘→+BD同時押し
	残光排氣撃	↓↙←↓↙←+AC同時押し

OVERFLOW NEOWAVE ●**ジョン補足**：空中の相手にジャンプ中↓+Bを決めた後は、ジャンプC+Dや鳳凰天舞脚で追撃しよう。　●**チャン補足**：近距離なら覇気脚→スーパーキャンセル鉄球大撲殺という連続技もあるが、ガードされると反撃が怖い。　●**チョイ補足**：強悲猿懺は攻撃判定発生直前まで無敵なので、いざとなったら相打ち狙いで対空に使ってもいいかも!?

ART OF FIGHTING TEAM

RYO SAKAZAKI

リョウ・サカザキ

遠距離立ちBや遠距離立ちCなどでけん制しつつ、跳び込んできた相手を無敵時間の長い強虎砲で迎撃するのが基本的なスタイル。

接近時は、発生が早くなりスキが小さくなった中段技の➡+Aを多めに使用し、地道にダメージを稼ごう。また、[illegible]・雷神刹はガードされても反撃を受けにくいため、先端を当てるように出すと効果が高い。

モードセレクトではGBモードに注目。接近戦なら、ジャストディフェンス後に発生の早い近距離立ちC or しゃがみCを出すことにより、高確率でヒットさせられるので強力だ。

なお、画面端に向かって[illegible]を決めた後は、相手の起き上がりに大ジャンプCを[illegible]に当てることでめくりになる。[illegible]しい本作では、[illegible]セットプレイになる。

今年の対空技は強虎砲。確実に迎撃し、守りの[illegible]さを相手に[illegible]させるのが[illegible]だ。

基本連続技

① ジャンプC→近距離立ちC Ⓒ➡ 虎煌拳or強飛燕疾風脚or弱龍虎乱舞

② ➡+A→遠距離立ちA Ⓒ➡ 弱飛燕疾風脚

①は跳び込みから狙う基本連続技。②は[illegible]始動かつ座高の高いキャラ限定の連続技。中段始動なので強力といえる。

ROBERT GARCIA

ロバート・ガルシア

対空は強龍牙。余[illegible]あればスーパーキャンセ[illegible]でお[illegible]

[illegible]撃拳はスキの小さい弱がメインだ[illegible]を[illegible]に攻め込むこともできる[illegible]

基本連続技

① 近距離立ちD(1段目) Ⓒ➡ 極限流連舞脚→ダッシュ幻影脚

② 近距離立ちC Ⓒ➡ ⬅or➡+B Ⓒ➡ 強龍虎乱舞

①は➡➡でダッシュし[illegible]レバーは入れたまま[illegible]少し遅らせてボタンを押せば幻影脚を出せる。②は大技のスキに決めよう。

「2002」がベースとなるロバート。連続技の性能が[illegible]いので、それを[illegible]に[illegible]えば、試合を有利に[illegible]めていくことができるだろう。

メインとなるのは弱龍撃拳。発生まで若干時間がかかるものの、技後のスキが非常に小さく、モーション全体を見てもコンパクトだ。少しでも有利な状況になったら、どんどん[illegible]していこう。一方、強龍撃拳は発生が早くスキが大きめ。弾のスピードが速いので、たまに交ぜることで大きな効果が得られる。

龍牙は強なら対空技として強力。なお、スーパーキャンセルは空中部分(2段目)→飛燕龍神脚しかできないので、あまり意味は無い。

中段技の➡+Aはスキが小さく、ヒット時は有利な状況に。画面端なら、しゃがみDや弱龍牙を連続ヒットさせることができるぞ。

TAKUMA SAKAZAKI

タクマ・サカザキ

起き上がりに[illegible]王至高拳を重ねる。ガード時は[illegible]技を決めて[illegible]返そう。

中間距離の強虎煌拳からスーパーキャンセルで強飛燕疾風脚。ダウンを[illegible]

基本連続技

① しゃがみB×2 Ⓒ➡ 弱龍虎乱舞or真・鬼神撃

② ジャンプD→近距離立ちC Ⓒ➡ 強飛燕疾風脚

①は下段始動の主力連続技。ダメージは弱龍虎乱舞よりも真・鬼神撃の方が大きい。②は決めた後に起き攻めを狙えるぞ。

[illegible]完全な対空技が[illegible]MAX版[illegible]だけなので、けん制を[illegible]しつつ接近戦を狙いたい。けん制には虎煌拳としゃがみDを使い、跳び込みや強飛燕疾風脚で奇襲を仕掛けるといい。

跳び込みに使うのは、めくり性能のあるジャンプD。接近戦ではしゃがみBと使い分けガードを揺さぶろう。また、弱飛燕疾風脚は下段技に対して強く、[illegible]係に交ぜると効果的。

うまく相手をダウンさせたら、強[illegible]王翔吼拳を起き上がりに重ねるといい。ガード時は一発でガードクラッシュを誘発できるので、近距離立ちC→強飛燕疾風脚などで追撃しよう。再び起き攻めを狙うことができるぞ。

SCモードなら、強虎煌拳→強飛燕疾風脚が主力になる。中間距離からいきなりガード不能→起き攻めを狙える、オイシイ連係だ。

COMMAND LIST

タクマ・サカザキ

技名	コマンド
大外刈り	近距離で⬅or➡+C
一本背負い	近距離で⬅or➡+D
瓦割り	➡+B
虎煌拳 SC	⬇⬊➡+AorC
猛虎 無頼岩	⬇⬋⬅+AorC
飛燕疾風脚 SC	➡⬊⬇⬋⬅+BorD
覇王至高拳 SC	➡⬅⬋⬇⬊➡+AorC
龍虎乱舞	⬇⬊➡⬊⬇⬋⬅+AorC
真・鬼神撃	近距離で⬇⬊➡⬇⬊➡+AorC
龍虎乱舞	⬇⬊➡⬊⬇⬋⬅+AC同時押し
虎殺陣	⬅➡⬇⬊+AC同時押し

ロバート・ガルシア

技名	コマンド
龍跳脚	近距離で⬅or➡+C
首切り投げ	近距離で⬅or➡+D
勾龍降脚蹴り	➡+A
裏拳	⬅+A
龍翻蹴	⬅or➡+B
龍撃拳	⬇⬊➡+AorC
龍牙 SC ※	➡⬇⬊+AorC
飛燕龍神脚	空中で⬇⬋⬅+BorD
幻影脚	➡⬅➡+BorD
極限流連舞脚 SC	近距離で⬅⬋⬇⬊➡+BorD
覇王翔吼拳	➡⬅⬋⬇⬊➡+AorC
背牙龍 SC	⬇⬊➡⬇⬊➡+BorD
龍虎乱舞	⬇⬊➡⬊⬇⬋⬅+AorC
龍虎乱舞	⬇⬊➡⬊⬇⬋⬅+AC同時押し
絶!!龍虎乱舞	⬇⬊➡⬊⬇⬋⬅+BD同時押し

※：SCは空中部分のみ

リョウ・サカザキ

技名	コマンド
谷落とし	近距離で⬅or➡+C
巴投げ	近距離で⬅or➡+D
氷柱割り	➡+A
上段受け	➡+B
下段受け	⬊+B
虎煌拳	⬇⬊➡+AorC
虎砲	➡⬇⬊+AorC
飛燕疾風脚	➡⬊⬇⬋⬅+BorD
暫烈拳 SC	➡⬅➡+AorC
猛虎 雷神刹	⬇⬊➡+BorD
覇王翔吼拳	➡⬅⬋⬇⬊➡+AorC
龍虎乱舞	⬇⬊➡⬊⬇⬋⬅+AorC
龍虎乱舞	⬇⬊➡+C・A
天地覇煌拳	⬇⬊➡⬇⬊➡+AC同時押し

OVERFLOW NEOWAVE ●**リョウ補足：**下段始動の連続技は、しゃがみB→しゃがみA→弱飛燕疾風脚、またはしゃがみB→しゃがみC→弱龍虎乱舞。　●**ロバート：**スーパーキャンセルに頼らずとも試合を運べるロバート。GBモードがオススメだ。　●**タクマ補足：**ガードブレイク攻撃のリーチが長めなので、GBモードも強そうだ。ヒット後は強飛燕疾風脚で追撃しよう。

KOF'98 TEAM

YASHIRO NANAKASE

連続技を決めるのが社の仕事。決まらないとジリ貧になるので、どん欲に狙え

基本連続技

① ジャンプA→近距離立ちD Ⓒ ➡＋A Ⓒ 弱ジェットカウンター（AC同時押し）～強ジェットカウンター・スティル→ファイナルインパクト

② しゃがみA×3 Ⓒ ファイナルインパクト

①は、SCモードだと強ジェットカウンター・スティルが強ジェットカウンターに化けやすい。レバー入力は⬇から始めること。

弱ジェット・カウンターは強攻撃から連続ヒットする上、AC同時押しで出すと相手を浮かす強ジェットカウンター・スティルに派生可能となり、ファイナルインパクトで追撃すれば大ダメージ。いかにして近距離立ちDからの連続技を決めるかが、社の課題になるぞ。

中間距離では、遠距離立ちAやBでけん制しつつ、しゃがみDや弱ジェットカウンターで奇襲。弱スレッジハンマーも、奇襲技としてはなかなか（ガード時は反撃を受けやすいが）。これらで様子を見つつ、中ジャンプAやダッシュで接近して、近距離立ちDを狙っていく。

また、本作では通常ジャンプと大ジャンプ中に限り、ジャンプCに高いめくり性能が付いている。相手を跳び越すようなジャンプからのジャンプCで接近するのもいいぞ。

SHERMIE

ダメージが上昇し、使いやすくなったFカップチュード。C＋Dのフォローに使おう。

シェルミースパイラル空振りをスーパーキャンセルしてシェルミークラッチ。強力！

基本連続技

① しゃがみA×1～2→立ちB（1段目） Ⓒ ➡＋B（2段目） Ⓒ シェルミースパイラル

② アクセルスピンキック Ⓢ シェルミーホイップ～シェルミーキュート

①の最後はシェルミーフラッシュやイナズマレッグラリアートでもOK。②はヒットを確認してからボタンを押したい。

➡＋Bが2段攻撃なので連続ヒットするようになり、連続技を決めやすくなったシェルミー。打撃技の見返りが増えたのがうれしい。

跳び込む際は、中間距離ならジャンプC＋D、近距離ならめくりを狙えるジャンプCに、技を出さずに着地→投げを絡めるのが基本。むやみなジャンプは対処されやすいので、相手の跳び込みに強い垂直ジャンプDやC＋Dをばらまきつつ、接近の機会をうかがおう。C＋Dは空振りキャンセルでFカップチュードを仕込み、スキをフォローするのも面白い。

また、本作ではシェルミースパイラルの空振り動作を、スーパーキャンセルすることが可能。すぐにシェルミークラッチを出せば、ジャンプで避けた相手に決まりやすい。素早い入力が必要だが、強力な連係となるぞ。

CHRIS

移動投げのディレクションチェンジは出始めに無敵時間アリ。対空や割り込みにも使える。

基本連続技

① 近距離立ちC Ⓒ ➡＋A Ⓒ 弱シューティングダンサー・スラスト Ⓢ 弱ハンティングエア

② リーディングハイ Ⓢ 弱シューティングダンサー・スラスト Ⓢ チェーンスライドタッチ

①は➡＋Aから超必殺技につなぐ場合と威力がほぼ変わらず、パワーゲージが少したまるのでお得。②は奇襲からの連続技。

機動力がウリのクリスは、ジャンプ攻撃に使いやすいものがそろっている。ジャンプDはめくり性能（やや弱体化した感アリ）を持っており、ヒット時はもちろん連続技を狙っていける。ジャンプC＋Dは攻撃持続時間が長く、後半の攻撃判定が下方向に大きい。思い切って早めに出すと有効だ。攻め込む際はまず最初にジャンプC＋Dで接近し、その後に前進のジャンプDでめくりを狙っていくといい。

必殺技ではリーディングハイに注目。出始めの避けるような動作中は打撃技に対して無敵で、その後の蹴りはしゃがみガード不能。ガードされてもほぼ五分なので、反撃は受けないぞ。SCモードかつパワーストックに余裕があるようなら、スーパーキャンセルしてダメージアップを図るといいだろう。

COMMAND LIST

クリス

投	ステップターン	近距離で⬅or➡＋C
	エリアルドロップ	近距離で⬅or➡＋D
特	スピニングアレイ	➡＋A
	リバースアンカーキック	➡＋B
	キャリーオフキック	↘＋B
必	ディレクションチェンジ	➡⬇↘＋AorC
	ハンティングエア SC	➡⬇↘＋BorD
	スライドタッチ	⬇↘➡＋AorC
	スクランブルダッシュ	⬇↘➡＋BorD
	シューティングダンサー・スラスト SC	➡↘⬇↙⬅＋AorC
	シューティングダンサー・ステップ SC	➡↘⬇↙⬅＋BorD
	グライダースタンプ	空中で⬇↘➡＋BorD
	リーディングハイ SC	➡・D・B
	リーディングロー SC	⬇・D・B
超	チェーンスライドタッチ	⬇↘➡⬇↘➡＋AorC
	ツイスタードライブ	⬇↙⬅⬇↙⬅＋BorD
MAX	チェーンスライドタッチ	⬇↘➡⬇↘➡＋AC同時押し
	ツイスタードライブ	⬇↙⬅⬇↙⬅＋BD同時押し
MAX2	炎のさだめのクリス	➡↘⬇↙⬅➡↘⬇↙⬅＋AC同時押し

シェルミー

投	シェルミーフラッシュ オリジナル	近距離で⬅or➡＋C
	フロントフラッシュ	近距離で⬅or➡＋D
特	爆NEW スープレックス	➡＋A
	シェルミースタンド	➡＋B
	避け動作	ABC同時押し
必	①シェルミークラッチ	➡⬇↘＋BorD
	①シェルミースパイラル SC ※1	近距離で⬅↙⬇↘➡＋AorC
	①シェルミーホイップ	⬇↙⬅＋AorC
	・シェルミーキュート	①後に⬇↘➡＋BorD
	ダイヤモンドバスト SC ※2	⬅↙⬇↘➡＋BorD
	アクセルスピンキック SC	⬇↙⬅＋BorD
	Fカップチュード	➡↘⬇↙⬅➡＋AorC
超	シェルミーフラッシュ	近距離で➡↘⬇↙⬅➡↘⬇↙⬅＋AorC
	シェルミーカーニバル	近距離で⬅↙⬇↘➡⬅↙⬇↘➡＋AorC
MAX	シェルミーフラッシュ	近距離で➡↘⬇↙⬅➡↘⬇↙⬅＋AC同時押し
	シェルミーカーニバル	近距離で⬅↙⬇↘➡⬅↙⬇↘➡＋AC同時押し
MAX2	イナズマレッグラリアート	近距離で⬇↘➡⬇↘➡＋BD同時押し

※1：SCは空振り時のみ　※2：SCは移動中のみ

七枷 社

投	レバーブロー	近距離で⬅or➡＋C
	ハチェットスルー	近距離で⬅or➡＋D
特	リグレットバッシュ	➡＋A
	ステップサイドキック	➡＋B
必	アッパーデュエル SC	➡⬇↘＋AorC
	①ジェットカウンター SC	⬅↙⬇↘➡＋AorC
	→ジェットカウンター・スティル SC ※	①中に⬇↘➡＋AorC
	スレッジハンマー	⬇↙⬅＋BorD
超	ファイナルインパクト	⬇↘➡⬇↘➡＋AorC
MAX	ファイナルインパクト	⬇↘➡⬇↘➡＋AC同時押し
MAX2	「ERROR…」code ** 2002 **	⬇↙⬅↙⬇↘➡＋BD同時押し

※：SCは強のみ

OVERFLOW NEOWAVE ●**社補足**：小＆中ジャンプCにはめくり性能が無いので注意。逆に、これを見せつつ相手を跳び越せば幻惑できるかも!?　●**シェルミー補足**：投げキャラはやはりGBモードか？　ガードブレイク攻撃ヒット後は、ダッシュからシェルミーホイップが決まるぞ。　●**クリス補足**：攻撃力が低いので、モードはSCモードを選択し、連続技のダメージアップを図るといい。

IKARI TEAM

LEONA

まずムーンスラッシャーは、通常技のほか対空にも使える。相打ちになりやすいが、早めに出せば一方的に勝てることもある。

グランドセイバーは、ガードクラッシュ値の高い強が使える。ガードされてもほぼ五分で反撃はされないので、連続に組み込みたい。ただし、キャンセルで出しても連続ガードにならず、割り込まれる可能性があるのには注意したい。昇り前方大ジャンプDが安定するほか、昇り前方ジャンプVスラッシャーも決まる。一方、ガードクラッシュを誘発した場合は近距離立ちDが間に合うので、連続技を決めるチャンスだ。

超必殺技のVスラッシャーは、発生が早い上に出始めから着地まで長い無敵時間があるため、あらゆる場面で活躍するぞ。

覚醒後のダッシュは[illegible]低く、さまざまな技の[illegible]くれる。[illegible]相手をかき回[illegible]

着地まで無敵なので、ジャンプ中や攻撃中の相手に合わせれば確実に決められる！

基本連続技

① しゃがみA×1～2→しゃがみC◎→ムーンスラッシャー

② 近距離立ちD(1段目)◎→イヤリング爆弾・2→近距離立ちD(2段目)◎→→+B◎→Vスラッシャー

①は[illegible]連続技。しゃがみBは1発が安定。②は反撃などに使うもの。Vスラッシャーは MAX版でもOK。

RALF JONES

遠距離立ちCとC+Dを軸に、横から押す戦法が有効なラルフ。早出しのジャンプBやジャンプC+Dが迎撃されにくいので、ある程度接近したら小ジャンプから出していこう。

近距離では、小ジャンプDからの連続技、スーパーアルゼンチンバックブリーカー、そしてジャンプ防止になる近距離立ちDで攻めるといい。近距離立ちDはガードされてもほぼ五分なので、レバー→で通常投げの入力を兼ねつつ多用しよう。ガードされて間合いが離れたら、遠距離立ちDやC+Dに連係させてガードクラッシュ耐久値を下げるといいぞ。

また、ガードブレイク攻撃のリーチが長いので、GBモードが面白い。中間距離の立ち回りで、相手のけん制技に合わせるようにガードブレイク攻撃を狙うと非常に強力だ。

C+Dを多用すればガードクラッシュさせやすい。その後はしゃがみCを決めよう。

スーパーキャンセル[illegible]を利用した[illegible]なかなか面白い。一度は試してみよう。

基本連続技

① しゃがみA×2◎→【強ガトリングアタック(3段目)◎→ラルフタックル(4段目)◎→】×2

② しゃがみC◎→馬乗りバルカンパンチ

①は[illegible]連続技。威力がパワーストック消費量に見合っているかは疑問……。②は主に反撃として使おう。

CLARK STILL

強力な投げ技を狙うには、接近するしかない。遠めからはダウンを奪えるジャンプC+D、近めからは空中投げ仕込みのジャンプA(↑以外+AD同時押し)で跳び込んでいこう。

接近に成功したら、立ちAによる固め+ジャンプ防止(地上ヒット時はキャンセル無しでスーパーアルゼンチンバックブリーカーにつながる)、スーパーアルゼンチンバックブリーカーやフランケンシュタイナーによるガード崩しを軸に攻めよう。特に、フランケンシュタイナーは発生まで無敵なので使いやすい。

旧作からの変更点では、同じボタンですべて投げ抜けできたマウントタックル後の追加技が、クラークリフト以外投げ抜け不可能になった点が重要。フラッシングエルボーに派生できるスリーパーリフトがベストの選択だ。

シャイニング・ウィザードの[illegible]スーパーキャンセルを利用すれば、連続技が[illegible]

マウントタックル後は、威力が高く投げ抜けされないスリーパーリフト+αを決めよう。

基本連続技

① 近距離立ちC(1段目)◎→[illegible]→マウントタックル～スリーパーリフト～フラッシングエルボー

② ジャンプA→近距離立ちC(1段目)→スーパーアルゼンチンバックブリーカー

[illegible]シャイニング・ウィザード(移動のみ)→スーパーキャンセルウルトラアルゼンチンバックブリーカーも決まる。

クラーク・スティル

	技名	コマンド
	投げっぱなしジャーマン	近距離で←or→+C
	フィッシャーマンバスター	近距離で←or→+D
	デスレイクドライブ	空中・近距離で↑以外+CorD
	ストンピング	→+B
	①スーパーアルゼンチンバックブリーカー	近距離で←↙↓↘→+BorD
	①ナパームストレッチ	→↓↘+AorC
	①フランケンシュタイナー	近距離で→↓↘+BorD
	→フラッシングエルボー	①後に↓↘→+AorC
	シャイニング・ウィザード SC ※	→↘↓↙←+AorC
	②マウントタックル SC ※	←↙↓↘→+AorC
	→クラークリフト	②中に↓↓+A
	→ローリングクレイドル	②中に↓↓+BorD
	→①スリーパーリフト(D.D.T)	②中に↓↓+C
	ウルトラアルゼンチンバックブレーカー	近距離で→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC
	ランニングスリー	←↙↓↘→←↙↓↘→+BorD
MAX	ウルトラアルゼンチンバックブリーカー	近距離で→↘↓↙←→↘↓↙←+AC同時押し
	ランニング・パイレーツ	←↙↓↘→←↙↓↘→+BD同時押し

※SCは移動中のみ

ラルフ・ジョーンズ

	技名	コマンド
	ダイナマイトヘッドバット	近距離で←or→+C
	ノーザンライトボム	近距離で←or→+D
	ガトリングアタック SC	←タメ→+AorC
	スーパーアルゼンチンバックブリーカー	近距離で←↙↓↘→+BorD
	急降下爆弾パンチ(地上)	↓タメ↑+AorC
	急降下爆弾パンチ(空中)	空中で↓↘→+AorC
	バルカンパンチ SC	AorC連打
	ラルフキック	→↘↓↙←+B
	ラルフタックル SC	→↘↓↙←+D
	ギャラクティカファントム	↓↘→↓↘→+AorC
	バリバリバルカンパンチ	↓↘→↘↓↙←+AorC
	馬乗りバルカンパンチ	↓↙←↙↓↘→+BorD
MAX	バリバリバルカンパンチ	↓↘→↘↓↙←+AC同時押し
	馬乗り ギャラクティカファントム	↓↙←↙↓↘→↓↘→+AD同時押し

レオナ

	技名	コマンド
	レオナクラッシュ	近距離で←or→+C
	オーデルバックラー	近距離で←or→+D
	ハイデルンインフェルノ	空中・近距離で↑以外+C
	ストライクアーチ	←or→+B
	覚醒	↑↓↑↓↑↓+BD同時押し
	ムーンスラッシャー	↓タメ↑+AorC
	ボルテックランチャー	←タメ→+AorC
	Xキャリバー	空中で↓↙←+AorC
	①グランドセイバー	←タメ→+BorD
	→グライディングバスター SC	①(強のみ)中に→+D
	イヤリング爆弾・1	↓↙←+BorD
	イヤリング爆弾・2:ハートアタック	←↓↙+BorD
超	Vスラッシャー	空中で↓↘→↘↓↙←+AorC
	リボルスパーク	↓↙←↙↓↘→+BorD
MAX	Vスラッシャー	空中で↓↘→↘↓↙←+AC同時押し
	リボルスパーク	覚醒時に↓↙←↙↓↘→+BD同時押し

OVERFLOW NEOWAVE ●レオナ補足：自分の体力を消費する覚醒。消費量は使用時の体力の半分なので、瀕死の状態になったら出し得だろう。 ●ラルフ補足：中間距離からラルフタックルで奇襲し、ガード時はスーパーキャンセルバルカンパンチでフォローすると面白い。 ●クラーク補足：ガードブレイク攻撃を決めた後は、ダッシュからナパームストレッチをお見舞いしよう。

PSYCHO SOLDIER TEAM

ATHENA ASAMIYA
麻宮 アテナ

画面端ならサイコリ[illegible]ター後に[illegible]は最速の[illegible]

サイキック9のフィニッシュは、わず[illegible]差だがサイコソードが最大ダメージ。

基本連続技

① [illegible]
② （画面端）近距離立ちC Ⓒ→ →+B Ⓒ→ 強フェニックスアロー Ⓢ→ サイコリフレクター→シャイニングクリスタルビット

[illegible]キャンセル。シャイニングクリスタルビットは若干遅めに出すのがコツ。

『2002』に比べ、スキが増加してしまった[illegible]ンセルで出した場合、前転で回避されるとこ[illegible]

ジャンプの軌道がゆるやかなアテナにとって、フェニックスアローは奇襲技として最適。SCモードなら、強フェニックスアローのスキをほかの必殺技でフォローするのも面白いぞ。

超必殺技のシャイニングクリスタルビットは、対空技として強力。サイコボールアタックの性能低下により、跳ばせて落とす戦法は取りにくいが、アテナにとって生命線といえる技だということは変わらない。ヒット時はABCD同時押しですぐに停止させよう。

SIE KENSOU

椎 拳崇（シイ ケンスウ）

スーパーキャンセルで神龍凄煌裂脚。体力[illegible]強のダメージを与えられる。

[illegible]ードされてもほぼ[illegible]ードなら[illegible]れでヒットを確認して[illegible]

基本連続技

① [illegible]5D Ⓒ→ [illegible]
② 穿弓腿→前方ジャンプC+Dor神龍天舞脚

[illegible]ックがあれば神龍凄煌裂脚を決めよう。②の神龍天舞脚は、穿弓腿が弱、かつ地上ヒット時限定だ。

ケンスウはスーパーキャンセル対応技が多いので、SCモードがオススメ。龍連牙 地龍[illegible]裂脚につなげば大ダメージを与えられる。

気になる通常技は[illegible]弱体化。[illegible]しゃがみDはやられ判定が上に大きくなっている。一方、必殺技では超球弾のスキが増加。特に強はスキが大きいので[illegible]おう。また、対空技として使いたい[illegible]無敵時間の[illegible]打ち時はダメージ負けするので、あまりオススメできない。[illegible]の通常技も多用しにくいので、垂直ジャンプして空対空で迎撃する方がいいだろう。

CHIN GENTSAI

対空に使えるしゃがみCカウンターヒット時はキャンセル[illegible]

鎮 元斎（チン ゲンサイ）

[illegible]噴炎口は威力に優れ、相手が立ち状態なら連続技に組み込める。機会を逃すな！

基本連続技

① ジャンプ[illegible]
② しゃがみB→近距離立ちB Ⓒ→ 弱噴炎口or弱柳燐蓬莱

[illegible]キャラによっては遠距離立ちBになってもつながる。中段のジャンプCと使い分けよう。

動き[illegible]遠[illegible]対空技が[illegible]える酔杯難[illegible]出せる）や、その場に[illegible]望月酔で様子を[illegible]から、のらりくらりと[illegible]っていこう。

攻める場合は、昇り気味の中ジャンプC（頂点手前で出す）と、しゃがみBによる二択が強力。これらに、受け身を取られない[illegible]絡めよう。しゃがみBからの連続技を強化するため、噴炎口を使えるようにしておきたい。

[illegible]択していれば、これをスーパーキャンセルして強轟炎招来につなぐことで、大ダメージを与えられる。チンはSCモードがオススメだ。

COMMAND LIST

鎮 元斎（チン ゲンサイ）

投	強飲酒	近距離で←or→+C
	逆脚投げ	近距離で←or→+D
特	酔歩瓢箪襲	→+A
	飄箪撃	↓↙←+AorC
	①望月酔	↓↓+BorD
	→龍蛇反蹦	①中に↑+B
	→鯉魚反蹦 SC	①中に↑+D
	→仰穿腿 SC	①中にABCD同時押し
	②酔杯難	←↓↙+AorC
	→回転的空突拳 SC	②使用後に←↙↓↘→+BorD
		②使用後、①中に→+BorD
	→柳燐蓬莱 SC	②使用後に→↓↘+AorC
	→噴炎口	②使用後に↓↘→+AorC
	→轟炎招来・改 SC	②3回以上使用後に→↓↘+BorD
	轟欄炎炮	↓↘→↓↘→+AorC
	轟炎招来	↓↘→↘↓↙←+AorC
MAX	轟欄炎炮	↓↘→↓↘→+AC同時押し
	酔操炎舞	↓↘→↓↘→+BD同時押し

椎 拳崇（シイ ケンスウ）

	寸打	近距離で←or→+C
	巴投げ	近距離で←or→+D
	虎撲手	→+A
	後旋腿	→+B
	超球弾	↓↙←+AorC
	龍爪撃 SC	空中で↓↙←+AorC
	龍連牙 地龍 SC	←↙↓↘→+A
	龍連牙 天龍 SC	←↙↓↘→+C
	龍顎砕 SC	←↓↙+BorD
	穿弓腿	↓↘→+BorD
	神龍凄煌裂脚	↓↘→↘↓↙←+B
	神龍天舞脚	↓↘→↘↓↙←+D
	肉まんRESPECT	↓↙←↓↙←+AorC
	仙氣発剄	近距離で↓↘→↓↘→+AC同時押し
	醒眼来龍	↓↘→↓↘→+BD同時押し

麻宮 アテナ

投	ビットスルー	近距離で←or→+C
	サイキックスルー	近距離で←or→+D
	サイキックシュート	空中・近距離で↑以外+C
	連還腿	→+B
	フェニックスボム	空中で↓+B
	サイコボールアタック	↓↙←+AorC
	サイコソード（空中可） SC	→↓↘+AorC
	サイコリフレクター	↓↙←+B
	サイキックテレポート	↓↘→+BorD
	フェニックスアロー SC ※	空中で↓↙←+BorD
	①シャイニングクリスタルビット（空中可）	→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC
	→クリスタルシュート（空中可）	①中に↓↙←+AorC
	フェニックスファングアロー	空中で↓↘→↓↘→+BorD
	②シャイニングクリスタルビット（空中可）	→↘↓↙←→↘↓↙←+AC同時押し
	→クリスタルシュート（空中可）	②中に↓↙←+AorC
	③サイキック9	→↘↓↙←→+AC同時押し・A・B・C・A・B・C・D
	→ファイヤーソード	③の9段目中に↓↙←+BorD
	→サイコソード	③の9段目中に→↓↘+AorC
	→セーラー	③の9段目中に↓↘→+AorC
	④サイコメドレー	↓↘→+ABCD同時押し・D・C・B・D・C・B・A
	→桃色固め	④の9段目中に↓↘→+BC同時押し
	・ヒーリングアテナ	④の9段目中に↓↘→+AB同時押し

※：SCは強（蹴り部分）のみ

OVERFLOW NEOWAVE ●**アテナ補足**：昇り小or中ジャンプAは、ほとんどのキャラに中段として機能する。貴重なガード崩し手段だ。　●**ケンスウ補足**：打撃投げの仙氣発剄は、暗転後に緊急回避で避けられるのが難点。だが、緊急回避の無いMAX2モードに対しては強力だ。　●**チン補足**：近距離立ちDの2段目は中段攻撃。相手の起き上がりに2段目だけを重ね、飄箪撃につなごう。

KOF'99 TEAM

K'(ケイ・ダッシュ)

主力となるアイントリガーは[illegible]も連続技になり、[illegible]。ただ、追加技のセカンドシュートは強アイントリガーから出した方が弾速が速く、画面中央でも連続ヒットしやすい。うまく使い分けよう。
クロウバイツは[illegible]時間の[illegible]技として[illegible]用でき、SCモードならガードされてもスーパーキャンセルアイントリガーなどでフォローできるため、[illegible]。
対人戦[illegible]狙いは、相手を画面端に追い詰めて[illegible]を仕掛けること。セカンドシュートとセカンドシェルはガードされても五分[illegible]なので、画面端に追い詰めたらこれらを使って逃がさないように[illegible]。

セカンドシェルはガードさ[illegible]でも[illegible]端での固めに最適だ!

SCモードなら、強クロウバイツをガードされてもフォロー可能。守りやすい!

基本連続技

① ジャンプD→しゃがみA ©→ 強アイントリガー→セカンドシュート
② (画面端)ジャンプC→しゃがみA ©→ 弱アイントリガー~セカンドシェル→(弱アイントリガー空振り~)セカンドシュート→チェーンドライブ

[illegible]すべて最速で出していけばOK。2回目のアイントリガーは空振りさせる、という点に注意しよう。

マキシマ

パワフルさが復活したマキシマだが、本作ではスマートな一面も持ち合わせている。
まず、しゃがみAは連打が利き、ヒット確認から弱マキシマ・スクランブルへつなぐことができる。また、下段判定のしゃがみBもキャンセルがかかるので、併せて狙っていこう。
特殊技では→＋Aが強攻撃キャンセルから連続ヒットし、さらにキャンセルでベイパーキャノンなどにつなげられる。一方、↘＋Cは空中ヒット時に相手のやられ判定が残るので、高さが合えばキャンセルブリッツキャノンで追撃できるぞ。パワーストックがあれば、クイック緊急回避→ブリッツキャノンと狙うのがカンタンだ。↘＋Cがカウンターヒットしていれば、クイック緊急回避→引き付けて↘＋C→ブリッツキャノンと決められるぞ。

ガードブレイク攻撃はヒット後に↘＋Cが狙えるので[illegible]返りが大きい。使うしかー!

[illegible]

基本連続技

① しゃがみA×2 ©→ 弱マキシマ・スクランブル→ダブルボンバー(2段目) Ⓢ→ マキシマ・リベンジャー
② ベイパーキャノン(カウンターヒット)→ダッシュ↘＋C ©→ ブリッツキャノン

①は[illegible]連続技。②はワイヤーダメージへの追撃で、ガードブレイク攻撃ヒット後も同様の追撃が可能だ。

ウィップ

守りの要だったソニック・スローターは、無敵時間の減少によって対空技として機能しなくなった。このため、本作では守り主体のスタイルではなく、攻めるスタイルに変える必要があるだろう。なお、弱ブーメラン・ショットは発生が早く攻撃判定が上方向に強いので、早めに出せば対空技になる。相手に攻め込ませたくないときはこれを使おう。
攻めの手段は、ジャンプDやジャンプC＋Dで接近し、至近距離からの小or中ジャンプCでガード方向を惑わすのが有効。ジャンプCを意識させておけば、下段の近距離立ちBもヒットしやすいぞ。また、近距離立ちD→→＋A×5のガードクラッシュ値の高さにも注目。相手にパワーストックが無いときは(途中で抜けられないので)迷わず出していこう。

弱ブーメラン・ショットは[illegible]めに出せば対空技として[illegible]

[illegible]の連係でガードクラッシュ値を[illegible]上手く入れる。ガードをこじ開けろ!

基本連続技

① 近距離立ちB×1~2→しゃがみB ©→ 弱ブーメラン・ショットor弱ソニック・スローター
② 近距離立ちD ©→ →＋A(5発目) ©→ ブーメラン・ショット

①は、下段の近距離立ちBから決める基本連続技。②のブーメラン・ショットは、間合いが遠いと当たらないこともある。

ウィップ

投	ツェット	近距離で←or→＋C
	ツェット	近距離で←or→＋D
特	ウィップショット	→＋A(5回連続入力)
必	ブーメラン・ショット"コード:SC" SC	←↙↓↘→＋AorC
	アサシン・ストライク"コード:BB"	→↓↘＋AorBorCorD
	フック・ショット"コード:風"	空中で↓↙←＋AorC
	ストリングス・ショット・タイプA"コード:優越" SC	→↘↓↙←＋A
	ストリングス・ショット・タイプB"コード:力" SC	→↘↓↙←＋B
	ストリングス・ショット・タイプC"コード:勝利" SC	→↘↓↙←＋C
	ストリングス・ショット・タイプD"コード:アメ"	ストリングス・ショット中にD
	デザートイーグル	←↓↙＋AorC
超	ソニック・スローター"コード:KW"	↓↙←↙↓↘→＋AorC
MAX	ソニック・スローター"コード:KW"	↓↙←↙↓↘→＋AC同時押し
[illegible]	スーパーブラックホーク	←・B・C・←・C

マキシマ

投	ダイナマイトドロップ	近距離で←or→＋C
	チョーキングバイス	近距離で←or→＋D
特	モンゴリアン	→＋A
	M9型 マキシマ・ミサイル(試作)	↘＋C
必	M4型 ベイパーキャノン	↓↙←＋AorC
	M11型 デンジャラス・アーチ	近距離で←↙↓↘→＋BorD
	M19型 ブリッツキャノン	→↓↘＋BorD
	①SYSTEM1・2:マキシマ・スクランブル	↓↘→＋AorC
	→②ダブルボンバー SC	①中に↓↘→＋AorC
	→ブルドッグプレス	②中に↓↘→＋AorC
	③SYSTEM3:マキシマ・リフト SC ※	→↘↓↙←＋BorD
	→セントーンプレス(追加攻撃)	③中に←or→＋BorD
超	マキシマ・リベンジャー	近距離で→↘↓↙←→↘↓↙←＋BorD
	バンカーバスター	↓↘→↘↓↙←＋AorC
	M2型 マキシマビーム	→←↙↓↘→＋AorC
MAX	マキシマ・リベンジャー	近距離で→↘↓↙←→↘↓↙←＋BD同時押し
[illegible]	アークエネミー	→・B・C・→・C

※:SCは移動中のみ

K'(ケイ・ダッシュ)

投	スポットパイル	近距離で←or→＋C
	ニーストライク	近距離で←or→＋D
特	ワンインチ	→＋A
	ニーアサルト	→＋B
必	①アイントリガー	↓↘→＋AorC
	→セカンドシュート	①中に→＋B
	→セカンドシェル	①中に→＋D
	②クロウバイツ SC	→↓↘＋AorC
	→追加攻撃	②(強のみ)中に→＋BorD
	③ミニッツスパイク(空中可)	↓↙←＋BorD
	→ナロウスパイク SC	③(地上のみ)中に↓↙←＋BorD
	ブラックアウト	↓↘→＋BorD
超	チェーンドライブ	↓↘→↘↓↙←＋AorC
	ヒートドライブ	↓↘→↓↘→＋AorC
MAX	チェーンドライブ	↓↘→↘↓↙←＋AC同時押し
[illegible]	クリムゾンスターロード	↓↙←・C・A

OVERFLOW NEUWAVE ●K'補足:→＋Aのキャンセルタイミングが早くなっているので、連続技に使う際は素早くコマンドを入力しよう。 ●マキシマ補足:モードは立ち回りが強化されるGBモードが最適か!? ジャストディフェンスを仕込みながらの近距離立ちCは強力だ。 ●ウィップ補足:通常投げ後は、ダウン中の相手にデザートイーグルで追撃可能。微妙にダメージアップだ。

DREAM TEAM

画面端の[illegible]レイ・スピン[illegible]追加攻撃[illegible]

強クロウバイツは上方向への攻撃判定が強化。下方向に強い技以外はこれで迎撃。

基本連続技

① しゃがみB×1〜2→遠距離立ちB[illegible]

② 近距離立ちC（2段目）Ⓒ弱レイ・スピン〜追加攻撃（シット）→強クロウバイツ

①は下段始動の基本連続技。②は画面中央用の連続技。追撃の強クロウバイツは、十分に引き付けてから当てよう。

通常技は「2000」と同[illegible]感覚で使える。踏[illegible]り込み[illegible]を[illegible]に、空対空を意識するならジャンプCを使おう。遠距離立ちBは弱体化したものの、けん制として十分強力だ。[illegible]主力の[illegible]は変更無し。ダイアモンドブレスは、弱を中間距離でのけん制や画面端での連続技に[illegible]。レイ・スピンは弱の攻撃発生がやや遅くなったものの、実戦では気にならない。[illegible]の連続技で追加攻撃（スタンド）を決めやすくなっているのがうれしい。

最も大きな変更点はクロウバイツ。スーパーキャンセルが不可能になったので、しゃがみBから大ダメージを与えることはできない。その半面、[illegible]上方向への攻撃判定が大きくなり、[illegible]アップ。本作では連続技よりも、対空技として使う方がいいだろう。

荒咬み〜琴月[illegible]しゃがみB[illegible]からつなぐのが有効だな。

月肘は中段だし、発生途中に当て身判定があるみたいだな。狙えたらんじゃないだろうか。

基本連続技

① しゃがみB×2 Ⓒ荒咬み 未完成Ⓢ琴月 未完成

② 鉈研ぎ（2段目）ⓈMAX版外式・駈け鳳燐

①は下段からの連続技。SCモード以外では、荒咬み 未完成を弱鬼焼き未完成にしよう。②はパワーストックを大放出だ。

オーッス、オレ真吾！　草薙さん、今日はオレの修行の成果をチェックしてください！

「おう。まずは[illegible]しゃがみ[illegible]距離立ちCは発生が早いから、連続技のつなぎに良さそうだな。[illegible]で近距離立ちBが下段じゃねえんだ？　ある意味、器用だな」

じゃあ、次はオレ[illegible]の必殺技にいきます[illegible]ね！　ん〜ゲッチュウ！　どうっスか？

「お！　中段で弱は発生が早いから、ガード崩しに使えるな。受け身も取られないし、[illegible]攻めとかに使うといいかもな。打撃投げの鉈研ぎもあるんだから、そっちも忘れんなよ。[illegible]はモードか。マジメにやるならSCモードだが、真吾だし、MAX2モードもいいと思うぜ。MAX2は近距離立ちC→[illegible]Bから狙えよ」

ウスー！　でも今回は炎が出ないなあ――。

ジャンプが早いのでスカし投げが強力。受け身不能の[illegible]D投げから[illegible]

→＋Bは発生直前まで足元が無敵の[illegible]強力なけん制技として活用できる。

基本連続技

① しゃがみB→しゃがみA Ⓒ[illegible]

② ジャンプBorしゃがみB→近距離立ちC（1段目）Ⓒ→＋AⒸ弱神懸or大蛇薙

[illegible]によっては、→＋B→ダッシュ近距離立ちC……とつなぐことも可能だ。

素早いジャンプと、発生の早い近距離立ちCからの連続技が柴舟の武器。ジャンプ攻撃は、近めから連続技を狙う際は下に強いジャンプB、遠めから接近するために飛び込む際は、ダウンを奪えるジャンプC＋Dを使おう。

ここに、技を出さずに着地してのD投げorしゃがみBを絡めるのが、基本となる攻めだ。ジャンプが早いので、かなり対処されにくい。

接近後は、通常技キャンセルからの→＋Bを絡めた固めで、ガードクラッシュを狙おう。キャンセルをかける通常技は、発生直前まで足元が無敵となるしゃがみDが強力だ。

なお、←に入れつつしゃがみDを出し、[illegible]めに攻撃を受けると、動作が中断されてガードになる（←）。基本的には←か→に入れておき、足元が無敵のけん制技として活用したい。

COMMAND LIST

草薙 柴舟

種別	技名	コマンド
投	燧鎚	近距離で←or→＋C
	一刹背負い投げ	近距離で←or→＋D
特	外式・轟鎚	→＋A
	外式・頭椎	→＋B
必	百八式・闇払い	↓↘→＋AorC
	百式・鬼焼き	→↓↘＋AorC
	四百弐拾七式・神懸 SC	→↘↓↙←＋BorD
	百拾式・鉈車 SC	→↓↘＋BorD
	七百弐拾式・炎重 SC	↓↙←＋AorC（2回連続入力）
超	裏百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘→＋AorC
	千百弐拾七式・都牟刈	↓↘→↓↘→＋AorC
MAX	裏百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘→＋AC同時押し
	千百弐拾七式・都牟刈	↓↘→↓↘→＋AC同時押し
MAX2	弐百七拾五式・薙鎌	↓↙←↓↙←＋AC同時押し

矢吹 真吾

種別	技名	コマンド
投	釟鉄	近距離で←or→＋C
	一刹背負い投げ 不完全	近距離で←or→＋D
特	外式・轟斧 カッコだけ	→＋B
必	百拾四式・荒咬み 未完成 SC	↓↘→＋A
	百拾五式・毒咬み 未完成 SC	↓↘→＋C
	弐百拾弐式・琴月 未完成 SC	→↘↓↙←＋BorD
	百式・鬼焼き 未完成	→↓↘＋AorC
	真吾キック	←↙↓↘→＋BorD
	真吾謹製 オレ式・鉈研ぎ SC	近距離で→↘↓↙←＋BorD
	百壱式・朧車 未完成	↓↙←＋BorD
	真吾謹製 オレ式・月肘	↓↙←＋AorC
超	外式・駈け鳳燐	↓↘→↓↘→＋AorC
MAX	外式・駈け鳳燐	↓↘→↓↘→＋AC同時押し
MAX2	真吾謹製 オレ無式	↓↙←↙↓↘→＋AC同時押し

クーラ・ダイアモンド

種別	技名	コマンド
投	アイスコフィン	近距離で←or→＋C
	ビハインドスラッシュ	近距離で←or→＋D
特	ワンインチ	→＋A
	スライダーシュート	↘＋B
	クリティカルアイス	↘＋C
必	ダイアモンドブレス	↓↘→＋AorC
	クロウバイツ	→↓↘＋AorC
	カウンターシェル	↓↙←＋AorC
	①レイ・スピン	↓↙←＋BorD
	→追加攻撃（スタンド）	①中に→＋B
	→追加攻撃（シット） SC	①中に→＋D
超	ダイアモンドエッジ	↓↘→↓↘→＋AorC
MAX	ラ☆カチョーラ	空中で↓↘→↓↘→＋BD同時押し
	フリーズエクスキューション	→↘↓↙←→↘↓↙←＋AC同時押し
MAX2	フリーズ コンプレーション	AC同時押し・BD同時押し・ABC同時押し

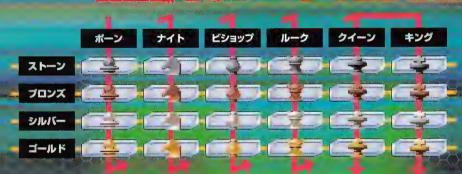
OVERFLOW NEOWAVE ●真吾補足：近距離立ちD→→＋B→弱真吾キックで、ガードクラッシュ耐久値を結構ケズれるぞ。　●クーラ補足：追加攻撃（シット）はスーパーキャンセル対応。連続技よりも、ガードされたときのフォローに活躍する。　●柴舟補足：→＋Bを当てた後は大幅に有利。ヒットしていれば、難しいがダッシュしゃがみA→弱鉈車などの連続技も可能だ。

AW-NET™ 情報局

ついに「KOF」にもやってきた、ネット&カード対応の新しい波！　アツくて夜も眠れないキミたちに、新情報が届いたぞ!!　ここまで詳しい情報が載っているのは、アルカディアだけ!?

新情報その1 ── アナザーカラーが購入可能に！

　おおっと、いきなりビッグニューゥス!!　毎回楽しみな、愛しい『KOF』キャラのカラーリング。でも今回は某2002とカブってる気が……と案じていた諸君！　きっちり用意されてますよ、AW共通ポイントで買えるニューカラー4色が！　中には我々のちっぽけな常識を吹き飛ばす、ハイセンスなカラーも!!　ゲーセンで目立つこと請け合いだね。なお、AW共通ポイントは全ゲーム共通。AW-NETに加入し、『闘』などでポイントをためておくのもオススメだ。

新情報その2 ── アイコンの種類と格付けを公開！

　帝国では比類無き腕の料理人すら気にしてやまないという「格付け」。この熱いシステムが、称号という形で今ここに採用された。キミたちがオキニなキャラをどこまで愛せるか、そう、LOVEが問われるということだッ！　これは熱くなってきやがったぜ!!

　……話を戻そう。称号はまずポーン・ストーンから始まり、ポーンの中でブロンズ→シルバー→ゴールドとランクが上昇、次にナイト・ストーンとなる仕組みだ。分岐などは無いようだが、最後は男性キャラだとキング、女性キャラだとクイーンになるらしい。キングはキングになれないというワケだ。

新情報その3 ── 『NEOWAVE』のBGMが着メロに！

　キャラ選択から「テってっ、テってっ、テ♪」という感じで、まったりしつつもノリノリの『NEOWAVE』サウンド。そんな情緒あふれるステキなメロディが、近い未来、AW共通ポイントによってキミの手中に収められるらしいぞ!!　全曲ゲットして日替わりで目覚ましにしたり、気になるアイツ専用の着信にすれば、実生活のつながりも深まって対戦がより楽しくなるはずだね。ちなみに、ボスキャラのBGMが気になったりするのはキミだけじゃなくボクもだ！

パート	曲名
オープニング	-THE SUN GOD-
ボスキャラ登場デモ	-HORRIBLE-
ボスキャラ撤退デモ	-THE EVERLASTING-
スタッフロール	-BEYOND THE WALL-
試合開始前デモ	-BEAT MEN-
キャラ選択画面	-COOL KILLERS-
勝利デモ	-GLORY-
ネームエントリー	-THE TRUTH-
コンティニュー	-HEAT GUYS-

パート	曲名
ゲームオーバー	-OVER-
列車格納庫ステージ	-RUN THROUGH-
時計台ステージ	-TECHNO RUNNER-
港ステージ	-UNDERWATER-
工場ステージ	-THE DARK-
古代リングステージ	-SPIRITS-
ブリッジステージ	-EDGE OF THE KNIFE-
グリーンハウスステージ	-ARENA-
オフィスステージ	-SPEED HUCKER-

『NEOWAVE』デザインのAWカードは全12種類＋α！

『NEOWAVE』の絵柄のAWカードは、各チーム1種の12種類を確認。このほか、入手しにくいレアなカードや、さらにレア度の高いカードもあるらしいぞ。

※サービス開始日などの詳しい情報は公式ホームページにて！　http://www.awnet.jp/

OVERFLOW NEOWAVE ひぃ、ふぅ、みぃ……どう考えてもAW共通ポイントが足りない気がします。ゆくゆくはオロチキャラが使えるかもしれないし、さらにはボスキャラとか隠しキャラが居たりとか……。皆さん、そろそろバスケとかアメフトとか、ボクシングがしたくなってませんか？（笑）　お願いしますSNKプレイモアさん！　（注：この話は根拠の無いただの個人的願望です）

©CAPCOM CO., LTD.
※記事中の画面写真は開発中のものです

今月は、残された五人の（四人＋１体の？）キャラクターたちを公開！　さらに、本作のキモとなるゲージシステムについても解説しているので、見逃さずにチェックしてくれ!!

CAPCOM FIGHTING Jam
■メーカー：カプコン
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+6ボタン
■発売日：未定
■使用基板：未定

Text：ラオウ

登場キャラクターついに出そろう！
五つのゲージシステムの詳細も判明!!

しゃがみ強Ⓟがベガのアゴを捕らえる！　ここからはお楽しみのコンボタイムだ。

弾けんばかりの肉体で特攻するチャリオットタックルは、当たるとそう快！

放っているのは飛び道具のメタリックスフィア。それにしてもスゴいポーズだ。

バイオレンスニードロップがさく裂！　使い方は難しいが、高い威力を誇る技だ。

『ストリートファイターZERO3』で登場した闘うお嬢様、神月かりんの参戦が決定！　同級生であるさくらにライバル心を抱く神月財閥の一人娘だ。若干16才にして各種武道・武芸・格闘技に精通。頭脳明晰・容姿端麗な彼女をキミは使いこなせるか……!?

『ストリートファイターZERO3』ではオリジナルコンボが猛威を振るっていたが、本作ではどうなる？

かりん
KARIN

from『ストリートファイターZERO』シリーズ

『ストリートファイターⅢ 3rdストライク』で絶大な人気を誇るキャラクターが彼、ユリアンだ。シリーズ通してのボス、ギルの弟である。ユリアンを象徴するスーパーアーツ「エイジスリフレクター」は設置系の多段飛び道具で、これを絡めた二択攻撃が強烈。写真には無いものの、しっかり継承されているぞ。

ユリアン
URIEN

from『ストリートファイターⅢ』シリーズ

ジェダに襲い掛かるかりん。どこか楽しげなのは余裕の表れか。さすがは闘うお嬢様だ。

さくらの跳び込み攻撃を、当て身せんと構えるかりん。果たしてライバル対決の結果は？

ハウザーを崩掌で貫く！　恐竜にもひるまない勇猛なお嬢様なのだ。

華麗に蹴り上げてダウンを奪う。受け身が無いシステムの相手に追撃が入るかどうか気になるところ。

フライングパワーボムで、往年のライバルガイル少佐に歩み寄るレッドサイクロン。

伝統のフライングボディプレスでデミトリを急襲！　シンプルな技を美しく魅せている。

ユンに対しても臆さず、二つの豪腕を惜しげも無く振るう頼もしいザンギエフ。

バニシングフラットがさくらを捕らえる！　本作でも飛び道具をかき消すことができるのだろうか？

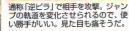
ザンギエフ
ZANGIEF

おなじみ『ストリートファイターII』シリーズからは、皆様ご存知、ロシアのプロレスラーザンギエフが登場だ。「赤きサイクロン」と呼ばれ、国民にとっては英雄的存在の彼。とある「偉い人」に頼まれ、プロレスの強さを示すために世界各地を巡って闘っているのだ。パワーあふれる技の数々に、長いリーチと遅い移動、モヒカンにひげといった特徴は、職人系プレイヤーだけでなく多くの人々を魅了する。

from『ストリートファイターII』シリーズ

アナカリス
ANAKARIS

『ヴァンパイア』シリーズからは、アナカリスが登場！　異形の姿に加え、不思議な技の数々……虜にならない方が珍しい、あの伝説的存在が再び降臨するぞ。実戦では、のらりくらりとした静の動きから一転、息をつかせぬピラミッド攻撃による動の動きで畳み掛ける戦法が得意なキャラだ。その神々しい姿は、まさに王と呼ぶにふさわしい。

from『ヴァンパイア』シリーズ

超絶なリーチを誇るコブラブロー。ガードキャンセルが無いキャラクターは苦戦必至か!?

通称「逆ピラ」で相手を攻撃。ジャンプの軌道を変化させられるので、使い勝手がいい。見た目も痛そうだ。

ザンギエフはガードできる気でいるが、ミイラドロップは投げ技であるあるあるあるある。

棺を頭上から降らす「棺の舞」。棺がどこに落ちるかは、王にしか分からない……。

上昇系の必殺技ハイドロスピニング。対空技になるかは、彼の心中と同じく謎。

触手を伸ばしてムクロを襲うヌール。手に持ったジャベリンよりもリーチが長いみたいですけど……。

腰の入ったトライデントアッパーがリュウを捕らえる！　持続時間が長く、強そうだ。

氷の竜巻をとばすアークティクストリームは、飛び道具系の必殺技だ。

ヌール
NOOL

見るからに人気爆発間違い無しといった感じのヌールは、『ウォーザード』で敵モンスターとして登場したキャラクター。プレイヤーキャラとして使えるのは本作が初めてである。

ヌールは氷に閉ざされた北海流域のみに生息する海洋生物で、自称「海獣神」。自分のことを海を支配する神だと思っている。日課は地上人に「神の力」を示すことらしい……。

from『ウォーザード』

「CFJ」のカギを握る五つのゲージシステムに迫る！

カプコンファイティングジャム

五つの格闘ゲームシリーズからキャラクターが参戦している本作は、各シリーズのゲージおよび固有システムを使って遊ぶことになる。各シリーズを遊んだことがある人も、新しく始める人も、このページに目を通してイメージをつかんでおこう。

『ヴァンパイア』シリーズのキャラクターは、ゲージをためた分だけストック数を増やすことができる（最大ストック数は現段階では不明）。ゲージを使うと、ボタン同時押しによる必殺技の強化版といえるES技、各キャラ固有のEX必殺技を繰り出せるぞ。また、通常技を弱→中→強とつなげられるチェーンコンボ、相手のダウン状態を攻撃できる追い打ち攻撃、ガード状態から特定の必殺技を繰り出すガードキャンセル攻撃も使える。

『ストリートファイターII』シリーズのキャラクター専用となるスーパーコンボゲージのシステムは至極単純。技を当てたり、必殺技を出すことでゲージがたまり、満タンになったらスーパーコンボを1回使えるというものだ。スーパーコンボはシステムがシンプルな分、威力は抜群なのが特徴。ゲージは一つしかストックすることができないので、出し惜しみはせず、当てるチャンスがあれば迷わずたたき込んでしまうのがベストだろう。

EX必殺技

EX必殺技は『ヴァンパイア』版スーパーコンボともいえる強力な技。キャラクターによって技の性能が大きく違う。

ES技

必殺技の強化版を繰り出すES技。ほとんどの場合は使いやすく、より強力なものになる。対応していない必殺技もあり。

チェーンコンボ

通常技をほかの通常技でキャンセルし、連続してヒットさせることができるシステム。基本的に弱→中→強の流れ。

追い打ち攻撃

ダウン状態の相手に対してのみ出すことができる、特殊な攻撃。ゲージを使えばES版を出すこともできるぞ。

スーパーコンボ

コマンドが完成すると画面が暗転。そこから固有の必殺技を繰り出すぞ！ 連続技に組み込めるものは、ぜひ狙っていきたい。

スーパーコンボは、キャラクターによって何種類か用意されている模様。状況に応じた使い分けが勝敗を左右するだろう。

新キャラクター「イングリッド」には固有のゲージシステムが!!

イングリッドは、ゲージをためるごとにレベルが上がっていくシステム（最大レベル3）。レベルごとにスーパーコンボが設定されており、消費量も変わるようだ。ほかにも回避動作の「前転」らしきものを確認。

『ストリートファイターZERO』シリーズで猛威を振るったオリジナルコンボ（通称：オリコン）は、本作で若干の調整が加えられているようだった。現段階でオリコンはゲージが100パーセントたまった状態で発動可能、あらゆる通常技から通常技、必殺技へとキャンセルすることが可能というものだった。そのほか、このシステムでは、ゲージ使用で高威力のスーパーコンボ、ガードキャンセル攻撃のゼロカウンターを繰り出せる。

『ウォーザード』のレベルアップゲージは少し変わっており、ためたゲージを「ミスティックブレイク」か「レベルアップ」のどちらかに使うことが可能。状況に応じた使い分けが必要そうだ。また、特殊なシステムとしてアルティメットガードがある。これはコマンド入力により発動し、中・下段攻撃の両方をガードできる状態で硬直するというもの。攻撃を受けた後にコマンドを入力すると、固有のガードキャンセル攻撃を出すことができる。

ほかのゲージシステムと同じく、技を当てることでゲージがたまっていく。最大ストック数は現段階では二つのようだ。このシステムの特徴は、ゲージを1本消費して出すスーパーアーツが使えることのほか、相手の攻撃を受け流す「ブロッキング」を使えること。ブロッキングに成功すると大幅に有利な状態になるので、ぜひとも狙っていきたい。また、小さなジャンプから攻撃を繰り出す中段攻撃、リープアタックも使用可能だ。

スーパーコンボ

おなじみのスーパーコンボもしっかり装備しているぞ。オリコンの締めに使うのもGOODだ。

オリジナルコンボ

強烈な連携を繰り出せるオリコン。発動時の無敵時間やキャンセルの法則など、興味深い点は多い。

ゼロカウンター

特定のコマンド入力でガード硬直をキャンセル→反撃に転ずる技。ゲージを一定量消費するので、乱発はできないぞ。

ミスティックブレイク

コマンドが完成すると派手な演出が流れ、強力な必殺技を繰り出す。技の威力は総じて大きいようだ。

レベルアップ

現段階で効果は不明だが、考えられるのは攻撃力や守備力の上昇、必殺技の強化や体力の回復、といったところか？

アルティメットガード

完全無欠のガード状態（効果中は全く動けない）。ガードキャンセル攻撃のアルティメットカウンターを繰り出せる。

追い打ち攻撃

相手のダウンを追撃する。硬直次第では相手の起き上がりを攻められなくなってしまうので、使いどころは考えたい。

スーパーアーツ

コマンド完成と同時に画面が暗転し、強力な必殺技を繰り出す。写真はアレックスのスーパーアーツ、ブーメランレイドだ。

ブロッキング

ブロッキングに成功すると相手の攻撃を受け流し、大幅に有利な状態になる。そこから連続技を決めることも可能だぞ！

リープアタック

リープアタックは、しゃがみガード不能な中段攻撃。威力こそ小さいものの、技の終わり際を当てれば有利な状態になる。

7月某日、CFJをプレイできるということでカプコンさんに取材でお邪魔してきました！　個人的な注目は新キャラのイングリッドだったのですが、なかなか面白そうなキャラでした。クセはあるが使いやすい通常技に、アクセントで使える必殺技といった感じですね　システムはカプエス2における「Cグルーヴ」を踏襲しているようなので、親しみやすいかと。
ほかには『ウォーザード』から登場のハウザーとヌールに注目ですね　キャラが大きく、動かし甲斐がありました。とくにヌールは、昔から「出してくれたら！」と思っていたので楽しみです。読者の皆さんもきっとそう思っていたことでしょう！　とにかく期待大！　です。

隣ではあの梅原さんと大貫さんが対戦…なので避難です（笑）。

鉄拳
TEKKEN 5
TM
鉄拳5
■メーカー：ナムコ
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋ボタン×4
■発 売 日：2004年下旬予定
■使用基板：SYSTEM256
ALL RIGHTS RESERVED
※画面・システムは開発中のものです。
ついにロケテスト＆プライベートショー開催！ ゲームとしてプレイできた「鉄拳5」の情報を、ゲーム画面初公開とともに、余すところなくお伝えしよう!!
プレイヤブル情報解禁！
風間 仁
Jin Kazama
格闘スタイル 空手＋風間流護身術
国籍 日本
性別 男
三島 一八と風間 準の間に生まれし運命の子、風間 仁。
一八、三島 平八との死闘の後に本丸から飛び去ったが、邪悪な気配を感じて意識を失ってしまう。
やがて、何者かの声によって意識を取り戻した仁が見たものは、巨大竜巻が襲ったかのように荒れ果てた山林の姿……それは、暴走した自分の仕業である事は疑いようが無かった。
その後、屋久島に戻った仁は悪夢にうなされるようになり、己の中のデビルの血が強くなっていくのを感じていた。
「このまま精神を侵蝕され続ければ、完全に自我を失うのも時間の問題だろう」
そう考えた仁は、元凶を絶つため、何処ともなく旅立つのであった。
運命の糸に導かれるままに……。
悪魔の血に逆らいし者
前作から「空手色」が一層濃くなった、風間 仁。ロケテスト版では、で新たな構えに移行することができ、そこから追加入力でさまざま技や下段蹴りなどを出せるようになっていた。

画面写真初公開

ロケテスト・プライベートショー開催

ついにプレイできる状態の『鉄拳5』がロケテストに出現！　関東と関西のナムコ直営店に加え、何とナムコ以外のメーカーのゲームセンターでもロケテスト開催!!　この件からも、『鉄拳5』がセガ、タイトーなど他メーカーをも巻き込んだビッグプロジェクトであることが分かる。ロケテとプライベートショーから分かった最新情報を、ここに一挙公開しよう！

ゲームとネットワークの一部が見えた！

7月上旬に行なわれたプライベートショーと東京・大阪直営店でのロケテスト、そして7月中旬に行なわれたセガ、タイトーなどナムコ直営以外の店舗で行なわれたロケテストにより、『鉄拳5』の姿が少しずつ明らかになってきた！

まず左上の写真が、初公開となる『鉄拳5』のゲーム画面（ロケテストバージョン）だ。体力バーがメタリックなフレームの長方形になり、「4」よりも「TT」に近い無骨なイメージになっている。

そしてゲーム内容は、非常に壮快感のあるものとなっていた。一撃や空中コンボのダメージが重視されているため、ゲームスピードがかなりテンポ良く調整されていたのだ。

ボタン配置は、すでにお伝えしたように鉄拳伝統の配置。そして今回、カード挿入口の形状があきらかとなった。「バーチャファイター」のそれと違うのは、カードリーダーが横に置いている、という点。きっちりとデータを読み込める形を優先したとのことで、コンパネのレイアウトはこのように[illegible]

プライベートショーでは、ブライアン、ジャック5、アスカ、キング、ポール、ニーナ、マードック、クリスティといったキャラのカードが用意されていた。テスト用に固定されてはいるものの、リングネームや勝率の表示、そしてビジュアルカスタマイズが登録されていて、内容を確認することができたぞ。

また、稼働率が高く気付いた人は少なかったようだが、デモ画面にはゲーム内に記録されていた「一人対人」の対戦が流れていたようだ。今回はテストで入れたとのことだが、正式稼動時はこれがネットワークを通じて配信されるようになるのである。

上2つがキャラ選択画面（ロケテストバージョン）で、これがカードを使うことで二つ目のような画面表示となる。ゲーム画面では、一番下の画面に見られるようにキャラ名部分が登録名、その下に段位が表示されるようになる。

これがカード挿入口。右部分にカードリーダー、中央にレバー&ボタン、という配置になる。

プレイリポート
Writer's Impression

垂れ乳厳竜　で、ロケテストバージョンをさわってみて、どうだった？

ハメコ。　ヤバイ。楽しい。一生やっていたい。さっさと出してほしい。んで、大会とかやってほしい。

タケヤマ　開発途中のものなのに、普通に遊べて楽しかったですね。新技は今までと比べものにならないぐらい多いし、今までやってきたプレイヤーでも新鮮な気持ちで遊べるんじゃないかな。

ハメコ。　ロケテストでプレイヤーからまったく文句が出なかったのもすごいよね。

垂れ乳厳竜　巣鴨のロケテでは、人がヘビみたいに筐体の周りに並んでいたね。

ハメコ。　たしかにすごい人だった。これだけ期待している人が多ければ、プレイヤー人口が増えて、コミュニティが広がることも期待できるね。

垂れ乳厳竜　オレはプライベートショーでさわったんだけど、カードのカスタマイズはすごい楽しそうだったね。

ハメコ。　アスカがあややと同じようなコスチュームだったのがヤバかった。勝ちポーズとか。

垂れ乳厳竜　お前、あやや好きなの？

巨大ライブモニター登場

そして、プライベートショーではライブモニター筐体が初登場。かなりの大画面に、高さがあったようだ。

その筐体は、画面は42インチプラズマディスプレイ。大きさは幅105、奥行き90、そして高さは20〇センチという巨大なモノ。ゲーセンでの存在感は抜群だ。

この筐体には、現在プレイされているゲームの中継をはじめ、ゲーム大会の告知やさまざまな形で集計されているランキング、上級プレイヤーのプロフィールなど、多岐にわたる情報が表示されるようになっている。この中からどのような情報を表示するかを、お店側で設定できるのも、うれしいところ。

また、この巨大モニターをその店舗で行なわれている大会の実況中継に使ったり、ネットワークで配信された上級者同士の対戦や、リプレイならではのカメラアングルで表示したりすることもできるようだ。「鉄拳5」の対戦シーンを、大いに盛り上げてくれることは間違いないだろう。

このライブモニター筐体は、プライベートショー以外にも大阪のロケテストや、七月中旬の直営以外のロケテスト(シルクハット京急川崎店、新宿スポーツランド西口店、渋谷タイトーステーションで開催)でも公開され、プレイ待ちの行列に並んだプレイヤーたちの熱い視線を集めていたようだ。

現状では決まった画面しか表示されていなかったが、今後のロケテストでは、より進化した状態を見られるかもしれない。楽しみである。

プライベートショーでの筐体&ライブモニター。その巨大さがわかる。

これがライブモニター筐体の全体写真だ。上にプラズマモニターが設置され、その下の左右にスピーカーが設置されている。スピーカーの下にはかなりの空間があり、実際にお店で設置される時には、キャラクターの技表などが貼られるのかもしれない。

段位入りの対戦画面。こういった上級者のプレイデータが蓄積され、サーバを通して全国に配信されるのだ。

ロケテスト・プライベートショーともに大反響

ロケテスト及びプライベートショーでは、四人の新キャラと16人の旧キャラ、計20人のデフォルトキャラクターすべてが使用可能になっていた。新キャラクターのかっこよさ、とくにジャック5の「大きさ」に、ロケテスト会場からは歓声が沸き起こっていたぞ。また、旧キャラクターの新技が出るたびにも、会場は大いに盛り上がっていた。

初回の[illegible]プレイキャロットでのロケテストは2台1セットということもあり、常時50人を超える順番待ちの列ができていた。新技を試さず、「鉄拳4」と同じような戦法で勝利を優先する姿も見られたが、これは仕方がないといえるだろう。

明らかになった要素はまだまだこれだけではない! 詳しくは次ページの開発者インタビューに急げ!

これは、プライベートショーで流れていた実際の画面だ。全国大会(これは仮のものです)の情報や、プレイ画面の中継、プレイヤーの登録[illegible]データなどが表示されていた。今後、そのコンテンツはさらに増える[illegible]。

[illegible]でのロケテストの様子。画面の一挙手一投足に注目が集まっていた。

こちらはプライベートショー。ライブモニターの初披露となった。

ハメコ。 いや全然。

垂れ乳巌竜 ……ライブモニターはどう?

ハメコ。 かなりいい。プレイヤープロフィールとか流れるんだよね。店ごとのキャラの勝率なんかも流れてほしい。

垂れ乳巌竜 あそこで流れる情報は楽しみだよね。上級プレイヤーのホームゲーセンとか流れたら面白いよね。そうそう、逆に、ゲームをさわって「こうなったらなあ」という部分はあった?

ハメコ。 個人的には、さばき技とかもっとあっていいんじゃないかな。現状ではさばきが見せ技にしかなってないし、使いやすくして作り込めば面白くなるんじゃないかな。

タケヤマ 僕は、バックダッシュ中にガードできないのが気になりましたね。露骨に下がると攻撃を食らうというのは結構重要で、最後の調整の部分にかかってくると思います。ただ、僕はガードできない方がいいと思いますけど。

垂れ乳巌竜 オレは、やっぱ『4』とは違うコンボをできるようにしてほしい。主力となるのは減るコンボになってくるので、見た目が良くて減るコンボになってほしい。

ハメコ。 操作感は、『3』や『TT』に近かったね。あと、展開が早い。三回浮いたら死ねるような感じ。

タケヤマ とにかく今回は、作ってる側のやる気を感じますね。

ハメコ。 次のロケテストはネットワークの要素を入れて行なわれるらしいから、次回も期待できそうだね。

全体的にキャラを強くしています

開発者インタビュー

ロケテストも大盛況のうちに終了。テストに間に合わせるために連日徹夜で調整し、当日朝に基板をお店に持ち込んだ鉄拳開発陣。その直後に、今回のロケテストの反応を見た感想、ゲーム的な内容を直撃インタビューしてみたぞ。憔悴した中にも手応えを感じている満足感を、言葉の端から感じ取ってほしい。

参加者：ハメコ、タケヤマ（WRITER）
マッスル北島、まぢん（ARCADIA）

ロケテスト開催！

――ついにロケテストが実施されましたが、手応えはいかがでしたか？

原田　今回はオフィシャルHPで告知したということもあったんですが、朝からかなりの人数が集まってもらいましたし、大阪のロケテストも稼動率が100パーセントだったので、非常に手応えを感じました。

――今回のロケテストバージョンの特徴は何ですか？

米盛　ゲーム内容だけの完成度としては、40パーセントぐらいのものだと思います。

原田　ネットワーク的な要素が入ってない、というのもありますね。

原田　今回、ゲームとしての構成要素はすべて入っていました。ただ、調整がされていないのと、キャラクターごとにまだ入っていない新技がたくさんあるんです。あと、技表が無かったこともあって、新技があまり使われてなかったですね。

米盛　遊んでもらえば、今回どういった方向性を持っているかは分かっていただけたと思います。

原田　ロケテストではスティーブが猛威を奮っていたようですが、今回はしゃがみステータスがあるので、上段攻撃はしゃがみステータス付きの技で対処できたんです。ただ、ロケテストで遊んだくらいでかわせるようにはならないと思うので、発売後に分かってもらえればいいかな、と思っています。

原田　あと意外だったのが、今回は空中コンボを入りやすくするため、「浮き」の時間を多く取っているんですが、逆にテンポが変わったためにタイミングが取れない人が多かったようですね。

一撃の壮快感をガッチリした減りを

――新技は、各キャラごとに増えるのですか？

原田　これまでのシリーズは、いい意味での「ノリ」で作っている部分が大きかったんですが（笑）、今回はキャラをどういう形にするか方針を決め、それに沿ってキャラ担当が作り込む形をとっています。理想形が見えているので、予定どおりにキャラクターが変わっていると思います。

米盛　例えばマードックなどは、キャラを作った当初目指していた力強さが出てきたかな、と思います。これまで「デカキャラ」が見た目に反するプレッシャーの無さ、というのがあったと思うんですが、見た目どおりにデカくてプレッシャーをかけられるキャラにしたいですね。

ハメコ。　それは、プライベートショーでプレイしても感じましたね。

――今回のバージョンでは、非常にテンポが良い印象を受けたのですが。

米盛　今回は、これまでなかなかできなかった「全体的にキャラを強く」してあるんです。一撃でガッツリ体力が減るゲームになっていると思います。

原田　「3」に近くなってますね。「鉄拳」で大きく減ることに対していつも賛否両論あるのは、「追い詰めているのに崩拳一発で逆転されるのはどうなの」というのと、「ガッツリ減ってこそ鉄拳」という意見が出ることなんですよね。

米盛　どうやら「鉄拳」プレイヤー的には後者の方が多いようですので、そういう意味で今回はダメージのやりとりに壮快感があると思います。

原田　怖いのは、開発後期になって「減り過ぎじゃないか」という不安が必ず出て、ゲーム的にこぢんまり調整してしまうことなんですよね。不安は必ず出てくるので、何とか初志貫徹したいと思っております。

ライブモニターとカードの反響は？

――プライベートショーと大阪のロケテストでは「ライブモニター」が出展されましたが、反響はいかがでしたか？

原田　おかげさまで皆さんから好評いただきました。

――筐体の配置としては、どういった形が理想なのでしょう？

原田　4台の対戦台があって、一つライブモニターが外向きに置いてある「鉄拳コーナー」的な置き方がされていると理想的ですね。あと、ステージ的なものがあるゲームセンターは、向かい合った対戦台の間にモニターを置いて、イベント時に対戦が見えやすい形で置いてもらうのも良いと思います。

米盛　盛り上がる空間の手助けになるといいですね。

――プライベートショーではカードも使うことができましたが、反応はいかがでしたか？

米盛　「バーチャ」などいくつか先に出ているカード使用の格闘ゲームがあるため、おおむねシステムは理解されていました。

原田　また、オペレーターの方からは「カードを使った大会、イベントを開催するとき、アイテム争奪戦や段位降格戦などが起こらないようにしてほしい」など、細かい要望が多かったですね。

米盛　アイテムや服装は見せたいけれども、段位が変わったりアイテムを奪われたりするのは困る、と。

原田　そういった要望にも、可能なかぎり応えたいと思っています。

ロケテストの今後の展開は？

――ロケテストは今後も行なわれるのですか？

原田　今回は土日のみの開催でしたが、次は長期ロケテストをやりたいですね。

米盛　次はネットワーク要素やカードが反映されたものになると思います。

原田　また決まり次第、オフィシャルHPで告知します。暑い季節の間にやりたいですね。シャツで移動できる間の時期に（笑）。

米盛　またいろいろなシステムを調整し、詰めた状態のものをお見せできると思います。

原田　7～8月の間にもう一度やりたいと思います。今回は作っていてけっこう手応えを感じているので、楽しみにしていてください。

カード登録の段位を反映したキャラクター選択画面。これをロケテストのゲーム＆ライブモニターで見られる日も近い？

ファミ通9月2日号（8月20日発売）では、AMショー前最新情報を公開！

ケイブシューティングの新たなる歴史、始まる……

虫姫(むし)(ひめ)さま

新基板を用いた次世代のケイブ作品!!

ケイブファンのみならず、すべてのシューティングファンに待望の新作となるであろう『虫姫さま』。本作には『怒首領蜂』シリーズなどのケイブ作品で使用された基板とは違う、グラフィックや表示限界能力などの機能が進化した新しいオリジナル基板が使われている。

前作『エスプガルーダ』に勝るとも劣らない幻想的な世界観とストーリーを、この新基板の能力がどのように彩ってくれるのか。これからのケイブ作品の基準となっていくであろうこのゲームには、シューティングファンならずとも注目してほしい。

こちらが「虫姫さま」の画面写真。左下にあるボムストックらしき表示や左上の残機表示などは、そう珍しいものではないが……。自機の左隣にある、レーザー攻撃を放っているものはオプションだろうか？　それともパワーアップや特殊攻撃などの一環とみるべきなのか？

レコ

友達になったカブトに乗って、シンジュヶ森へ神様探索に出かける、ホシフリの里の王族に生まれた少女。以前に森で迷ったことはよく覚えていない。いつも明るく好奇心旺盛で、よく考えずに行動するため周りの人々はとても手を焼いている。「甲獣」たちから教わった樹液のアメがとても好き。今ハマっていることはサクレツの実の遠投。

虫姫さま
■メーカー：ケイブ／AMI
■ジャンル：シューティング
■操作方法：8方向レバー×3ボタン
■発売日：2004年秋予定
■使用基板：―――
©2004 CAVE CO.,LTD

Text:ちくわ

STORY

今とは違う時間軸。巨大な節足動物、「甲獣」たちが栄える地球で、ニンゲンは彼ら「甲獣」たちを森の神とあがめていました。森の一画にあるニンゲンの里は、200年に一度、15歳の成人一人を"いけにえ"として「甲獣」に捧げることで、ニンゲンが住むことを許された土地でした。

里の姫・レコは幼いころ、「甲獣」たちの住む「シンジュヶ森」で迷ったことがありました。そして、そこで出会った「男の子」から、その子が身に着けていたブレスレットをもらいました。ブレスレットには不思議な力があり、その力は「甲獣」と心を通わせることができたのです。

しかし、それは"いけにえ"の証でした。レコが15歳を迎えた年、里を疫病が襲いました……王は民の声を無視できずに悩んだ末、何も知らずただ病から皆を救いたいと願うレコに、森の「甲獣神さま」の下へ行けと、震える声で告げるのでした。

虫姫

本名はレコ。そのブレスレットが"いけにえ"の証であることを里の人々から教えられずに育った、天真らんまんな姫君。「甲獣」と友達になれるほどに無邪気なレコは、里の人々から「差し出された」ことを知らぬまま、"いけにえ"の役目を果たすのか？　それとも……？

甲獣

ストーリーを読む限り、人に害をなすこともなく、レコとは心も通わせることもあった「甲獣」たち。しかしレコの行く道中では、凶暴な敵として立ちはだかるものが多い。彼らは何を思い、レコの行く手を遮るのか？　"いけにえ"を求めて、襲いかかってくる敵対存在なのだろうか。ならばカブトはなぜ味方なのか？

シンジュケ森

美しくも里の者は恐れて入らない、神聖な森。かつてレコが出会った「男の子」が、まだここに居るとしたら？　レコはその子が神様だといいな、と望んでいるらしいが……。

全国のスコアラーは続報を待て！
注目のゲームシステムは？

今回入手できた開発中の画面写真では、『ケツイ 絆地獄たち』などにあった得点倍率のような、過去のケイブ作品に存在した得点システムの表示が確認できなかった。今の段階ではそうしたシステムが存在するのかどうかも、まだまだ謎のままだ。

スコアラーをうならせる新たな得点システムは？　そして『エスプガルーダ』の覚聖システムのような、得点と攻略の両方に影響するギミックもあるのだろうか？　詳細は続報を待て!!

三つの力

WIDE SHOT

ショットの表示が赤の状態で出せる攻撃。扇状にバルカンを連射し、初期状態では3方向だがショットレベルが上がると最大5方向にまで広がる。
一発一発の攻撃力はそれほど高くないが、中型機などの硬い敵に密着した状態で連射することで、非常に高い攻撃力を発揮できる。

MISSILE

ショット表示が緑のときに出せる攻撃。誘導性能を持ったミサイルを発射する。一発一発の攻撃力が高くザコの多い局面で効果を発揮する。
ショットレベルが最高になると、正面に炸裂弾を発射し、敵に当たると無数のホーミングミサイルに分裂しさらに敵を追う。

LASER BEAM

ショット表示が青のときに出せる攻撃で、敵を貫通するレーザーを2本発射する。敵が縦に並んでいる所や、障害物の向こう側に敵がいる際に効果を発揮する。
ショットレベルが最高になると、レーザーと共に威力の高い貫通弾を2発発射する。

三位一体攻撃がゴツい！

ショットレベルが4以上になると、ほかの武器を選択しているときにもサポートとしてその攻撃が発射される。写真はすべての武器が最大レベルになった状態だ。この破壊力は、ぜひ一度体験してくれ！

撃って撃って撃ちまくれ！

「トゥエルブスタッグ」のトライアングル・サービスが放つ、そう快感バツグンシューティング！

TRIZEAL

トライジール

トライアングル・サービス

©2004 TRIANGLE SERVICE

トライジール
■メーカー：トライアングル・サービス
■ジャンル：縦スクロールシューティングゲーム
■操作方法：8方向レバー+3ボタン
■発売日：2004年9月予定
■使用基板：NAOMI

Text：黒鉄タカスエ

"撃つ"快感を思い出せ！

シューティングゲームが持つ本来の面白さである「弾を撃つ楽しさ」を思い出させてくれるのが、この『トライジール』。特に難しいことを考えずにバリバリ撃つだけでも楽しめるぞ。
もちろんシンプルなゲーム性の中にも、しっかりした稼ぎ要素や、思わずニヤリとしてしまう開発者の遊び心が詰まっているのだ!!

三つの稼ぎ

QUICK BREAK

「BREAK OUT！」の表示が出ているときに、出現する中型機をすべて倒すことで、通常時には出現しない敵が追加で出てくる。この時に出てくる敵は、エンブレムやパワーアップアイテムを多く出すので稼ぎのチャンス！

EMBLEM BONUS

敵を倒すと小型機・中型機・ボスを問わず、エンブレムを出す。最初は10点だが、連続で取っていくことにより最高1000点にまで成長する（以降1000点）。ただし、一つでも画面外に取り逃がしてしまうと、また10点からとなってしまう。いかに落とさないよう敵を破壊するかがカギ。

RESULT BONUS

ステージクリア後に、ステージ中の敵撃墜率と、残ボンバー数に応じてボーナスが入る。撃墜率は0.01%＝10点となっており、ボンバーは1個10000点だ。
さらに、撃墜率100%でクリアすると、撃墜率ボーナスに加えてパーフェクトボーナス50000点が入る。

撃ちてしやまむ垓までは

翼神 GIGAWING GENERATIONS

タクミからタイトーの新基板による本格縦スクロールシューティングが登場！　2P同時プレイも可能！　オレとお前は同期の桜!!

最大桁は「垓」

『翼神』は『ギガウイング』のシステムを継承した縦画面縦スクロールシューティング。タクミといえば「横画面縦シュー」を想像するが、今回ゲーム性にどのような変化があるのか気になるところ。

『ギガウイング』システムの特徴は、自機にバリアを張る「リフレクトフォース」で敵弾を跳ね返し、降り注ぐ倍率アイテムで得点を稼ぐこと。今回、点数の桁は「垓」まであるらしい。また今回、キャラクターは登場しない。

メインのショットを敵などに当てると得点倍率アイテムが出現するなど、新機軸もあるという。今後の詳細が待たれるところだ。

より多くの倍率アイテムを獲得するために突っ込む、という楽しさを重視しているようだ。新規要素として、メインショットが敵に当たると倍率アイテムが出現する。

HAWK

今回の作品は特徴ある4種類の機体が用意されている。HAWKは自機の移動スピードが遅いが、それを補うためにワイドショットを装備したタイプ。

EAGLE

そこそこの移動スピードを持つのがEAGLE。敵にホーミングする性能を持ったサブショットを武装しており、そのボムは画面の全範囲に届くものだ。

翼神ギガウイングジェネレーションズ
■メーカー：タクミコーポレーション／タイトー
■ジャンル：シューティング
■操作方法：8方向レバー＋ボタン×2
■発 売 日：2004年冬予定
■使用基板：TAITO Type X

©2004 TAKUMI CORPORATION
※画面は開発中のものです。

アーケードニュースアナライズ

いよいよ梅雨も明け、季節は夏真っ盛り。今月は、開催まであと1カ月となったアミューズメントマシンショーの続報に加え、全アーケードゲーマー必見のリアルアーケードPRO.の紹介、『ストⅢ』ファンは要注目のデジタルフォトの情報など、もりだくさんでお届け。ゲームへの情熱で、真夏の猛暑を吹っ飛ばそう！

Event

9月2日～4日「第42回アミューズメントマシンショー」開催！

世界最高峰のアーケードゲームの祭典を見逃すな！

http://www.am-show.jp/index.html

世界最大級のアーケードゲームの祭典といえる、「第42回アミューズメントマシンショー」が、2004年9月2日(木)～4日(土)(一般公開日は9月4日のみ)に東京ビッグサイトで開催されるぞ！

最新のアーケードゲームが遊べる「アーケードゾーン」をはじめ、新作プライズを取りそろえた「景品ゾーン」、家族で楽しめる「ファミリーゾーン」など、五つのゾーンから成り立っており、アーケードファンならずともが楽しめるイベントになっているのが特徴だ。

まだ詳しい出展作品は明らかになっていないが、比較的最近にプライベートショーを行なったセガ、ナムコ、カプコンなどの期待の新作が、さらに完成度を高めてお目見えすることは想像に難くない。もちろんそれだけでは無く、さらなる新作の発表にも期待が高まるところ。今のうちにおトクな前売り券をゲットして、9月4日はだれよりも早く期待の新作を遊び尽くそう！

第42回アミューズメントマシンショー

- **開催日時：**2004年9月2日(木)～9月4日(土)
  ※一般公開日は9月4日(土)のみ
- **開催場所：**東京国際展示場(東京ビッグサイト) 東4・5・6ホール
- **開催時間：**午前10時～午後5時
- **入場料金：**中学生以上…700円(前売り) 1,000円(当日料金)　※共に税込価格
  小学生以下、60歳以上は無料。

全国のチケットぴあ、ローソンチケット、JR東日本みどりの窓口などで前売り券を好評発売中！

PRESENT!
前号に引き続き、第42回アミューズメントマシンショー事務局様から、第42回アミューズメントマシンショー招待券を20組40名様分いただいています。詳しい応募方法は、P61のプレゼントコーナーをご覧ください。

Release

アーケードゲーマー必見！　本格派スティック「リアルアーケードPRO.」発売！

家庭用ゲーム機に接続するジョイスティックタイプのコントローラーは数あれど、どうも気に入ったモノが無いという人に朗報だ。その業界では老舗のホリが、業務用パーツを搭載した「リアルアーケードPRO.」を発売した。対応機種はプレイステーション2用で、価格は8,379円(税込)。

従来のコントローラーは、レバーやボタンに業務用パーツを使用することは稀。生産性や価格などを考慮して、家庭用コントローラー専用パーツを採用していることが多い。それゆえに、アーケード筐体のレバーフィーリングとはどうしても異なる部分があり、それゆえに「家庭用ジョイスティックっていまひとつだよな」と嘆いていた人も多いだろう。

しかし、この「リアルアーケードPRO.」は、アーケード筐体に採用されているレバーとして有名な三和電子製のレバー「JLF-TP-8」を搭載している。この「JLF-TP-8」は、さまざまなゲームの純正レバーに採用されるなど、そのシェアも多く、読者の大半が一度は触れたことがあるだろう。

コストなどの問題から、残念ながらボタンは完全業務用仕様とはなっていないが、ゲームをプレイする上で、キャラクターの挙動に一番重要なレバー部分への業務用パーツの採用は非常に喜ばしいことだ。特にアーケード筐体の感覚にこだわる輩にはマストアイテムとなるだろう。

なお使用推奨範囲外だが、小誌アーケーダーネオ担当者が改造用に裏パネルを開けてみたところ、そこには……。詳しくは次号のアーケーダーネオをご覧いただきたい。

【製品名称】
リアルアーケードPRO.
【プラットフォーム】
プレイステーション2
【税込価格】
8,379円(本体価格7,980円)

ボタンのレイアウトは、「バーチャ」系3ボタン、「ストⅡ」系6ボタン、「鉄拳」系4ボタン、「ネオジオ」系4ボタンなど、あらゆる配置に対応。

PRESENT!
ホリ様から、「リアルアーケードPRO.」を1名様分いただきました。詳しい応募方法は、P61のプレゼントコーナーをご覧ください。

Release

こなみるく8月の新商品！

http://www.konamilk.com/

夏の暑さも吹っ飛ばす、魅力的なこなみるくの新製品情報をお届け！

『ポップンミュージック』より、携帯ラッピングシール「レインボー」が8月21日に1,575円(税込)、キーホルダー ニャミ(むかしばなしver.)が8月28日に924円(税込)で発売される。

『ビートマニア Ⅱ DX』からは、同じく携帯ラッピングシールが8月21日に1,575円(税込)で、キーホルダー ツガルが8月28日に924円(税込)で発売。

そして、BeForUのキーホルダー RIYUが8月28日に924円(税込み)で発売されるぞ。ファンは要チェック！

PRESENT! こなみるく様から、今回紹介した商品を3名様分ずついただきました。詳しい応募方法は、P61のプレゼントコーナーをご覧ください。

©1998 2004 KONAMI ©1999 2004 KONAMI ©2004 KONAMI

Release

『ストⅢ』のキャラがデジフォトで登場！

プレイステーション2版『ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE』の発売を祝して、ファミリーマート、スリーエフの専用端末で、ストリートファイターシリーズのデジフォト第6弾「ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE オールスターコレクション」が1枚150円(税込)で好評発売中！

また、8月19日(予定)から『ストⅢ』キャラの写真フレームのサービスも開始。データを持っていけば好きなキャラとの2ショットをプリントできる。 詳細は右を参照。

ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE オリジナル写真フレームサービス

●ファミリーマート「Famiポート」の場合
Top画面から以下の順番でタッチ
<DPEデジカメ写真サービス>
<デジカメプリント>
<今すぐ欲しい写真をプリントする>
<日付・デザインプント>
<メディア選択>
<写真選択>
<フォトフレームで遊ぶ>

●スリーエフ「e-tower」の場合
Top画面から以下の順番でタッチ
<プリント・音楽・ソフト>
<デジカメプントEX>
<フォトフレーム>
対応メディア：スマートメディア、コンパクトフラッシュ、メモリースティック、SDメモリ(メモリースティックデュオ、MiniSDはアダプタをご用意ください)

PRESENT! デジプリ様から、『ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE』デジフォトを全20種1組で5名様分いただきました。詳しい応募方法は、P61のプレゼントページをご覧ください。

©CAPCOM CO., LTD.

Event

sugarと韓国に行ける？ 『夏のコリャ喜ぶメダル祭』

先月号でも軽くお伝えしたが、8月31日までの間、全国のセガ アミューズメント運営の店舗で「夏のコリャ喜ぶメダル祭」を開催中！ 今年の夏はメダルゲームでsugarと韓国へ行こう!?

このポスターがキャンペーンの目印。メダルゲームを思う存分楽しんで、sugarと韓国にまで行けたらもういうこと無し!?

夏のコリャ喜ぶメダル祭

●開催期間：2004年7月1日(木)~8月31日(火)
●開催場所：全国のセガ アミューズメント運営店舗(約500店舗・メダルゲーム設置店のみ)
●実施内容：メダル2,000円分ご利用ごとに、応募券付きスクラッチカードを1枚プレゼント。1枚につき「その場で当たるプレゼント」と「応募で当たるプレゼント」の双方に挑戦できます。
●商品：その場で当たる商品…スクラッチして出てきた金額分、または枚数分のメダル応募で当たる商品…1枚コース：メダル500枚or豪華グルメセット 2枚コース：シリコンケース付iPODorJALギフト券5万円分 3枚コース：Sugarと行く韓国2泊3日
●お問い合わせ先：03-5737-7459(セガ内「夏のコリャ喜ぶメダル祭」キャンペーン事務局)

PRESENT! セガ様から、sugar特製クリアファイルとQUOカード(500円分)をセットで5名様分いただきました。詳しい応募方法は、P61のプレゼントコーナーをご覧ください。

Release

吉崎観音イラスト集発売！

「アーケードゲーマーふぶき」や「OSアイドルWINちゃん」など、多数の作品で人気を博しているクリエイター、吉崎観音のイラスト集「Mine bluE」が7月26日より全国の書店にて2,940円(税込)で好評発売中！

全324ページ＆フルカラーという大ボリュームの本誌には、1,000点以上もの美麗イラストを掲載！ それに加え、特製ブックケースやペーパーフィギュアが付属している豪華使用。

ファンならずとも必携の1冊に仕上がっているぞ！

「Mine bluE」の名が示す通り、特製ブックケースは目に鮮やかな青が特徴的。

PRESENT! エンターブレインから、吉崎観音イラスト集「Mine bluE」を3名様にプレゼント。詳しい応募方法は、P61のプレゼントコーナーをご覧ください。

Event

続々登場！新アトラクション！！

http://sega.jp/joypolis/tokyo.html

新アトラクション『激飛 ～ワイルドウイング～』、『ダークチャペル』が登場したばかりの東京ジョイポリスに、またまた新アトラクションが一つオープン！ この秋、2004年9月4日(土)から日本公開予定の映画「ヴァン・ヘルシング」をモチーフとした、アドベンチャーライブアトラクション『ヴァン・ヘルシング』だ。

舞台は19世紀ヨーロッパ。トランシルバニアの森に迷い込んだゲストは、ドラキュラ伯爵とモンスターたちを追うヴァン・ヘルシングと出会い、一緒に森の奥深くへと進んでいく。キミは襲ってくるドラキュラとモンスターたちから逃れることができるだろうか？

映画を見る前に、一足先にその世界観を味わってみてはいかが？ 7月31日(土)堂々オープン!! 来たれ！ チャレンジャーたちよ！

PRESENT! セガ様から、ジョイポリスのパスポートを5組10名様分いただきました。詳しい応募方法は、P61のプレゼントコーナーをご覧ください。

Event

甘いキャベツ畑がナンジャにオープン！

http://www.namco.co.jp/tp/

……というわけで、前号でお伝えしたシュークリーム専門フードテーマパーク「東京シュークリーム畑」が、ナンジャタウンにオープンしたんじゃ！

16世紀、イタリアとフランスのスイーツ技術の結晶として生まれた「シュー・ア・ラ・クレーム」(仏語で「クリーム入りキャベツ」・要巻き舌)。その甘いキャベツが、山を跳び谷を越え、ぼくらの町へやってきたんじゃニンニン！ これほど巨大なキャベツ畑が東京・池袋に花開くとは、「キャベツ畑」と縁深い真下このみでも予想できなかったであろう!!

ショートケーキ、プリンとともに「スイーツ御三家」として根付いたシュークリーム。その世界的バリエーションが楽しめる「東京シュークリーム畑」に、この夏来てみてはいかがかな？

この夏、全国各地のシュークリームがナンジャに集結！

PRESENT! ナムコ様から、ナムコ・ナンジャタウンのパスポートを5組10名様分いただきました。詳しい応募方法は、P61のプレゼントコーナーをご覧ください。

首都圏探索チームに新たなメンバーが入隊！

日本縦断
ゲームセンター

今回の取材エリアは、若者と学生の町として賑わう、世田谷区は下北沢＆明大前！真夏の熱気にも勝るとも劣らないほど、どのお店も盛り上がっていたぞ！

※記事中のデータは、取材を行なった7月上旬の内容によるものです。

イラスト：斉藤コーキ

ゲセマプ探検隊名簿

全国広域捜査隊

＆ぅ隊員

格ゲー、シューティング好きにはナミキがオススメ。たっぷりと楽しめるハズ。下北はゲーセン以外にも楽しいお店がそろっているんで、散策しても楽しめますよ〜。

柵太郎隊長

長期の休暇に本領を発揮するコーナが、このゲームセンターマップ！　みんなもぜひこの夏は遠征に挑戦してほしい。旅先のゲーセンでスコアネームを残してこようぜっ。

首都圏捜索隊

川俣隊員

首都圏のゲーセンを世に広めるべく、九州からやってきた新隊員。2D格闘ゲームを中心に、アクション系のゲームならなんでも来い。……これが若さってやつ？

岩下隊員

取材地が"若者の町"と決まったとき「オレ、まだ若いよな……」とマジな顔でつぶやいたしょんぼり隊員。年はまだしも、体型には気をつけたい今日このごろ。

シモキタでメダルゲームを遊ぶならココ！

モナコ下北沢店

●東京都世田谷区北沢2-15-16 シャイン北沢ビル1〜2F
☎03-3413-4045
●営業時間：10：00〜24：00

川俣「1階はプライズとビデオゲームコーナーですね。『WCCF Ver.2.0』が遊べるのは、下北沢ではココだけみたいです」
岩下「2階はメダルゲームコーナーだな。む、メダルが500円で70枚、1000円で200枚も!? こりゃ安い！」

スタッフより

ほかのお店には無いゲームを多数設置しています。メダルゲームはもちろん、プライズのラインナップを豊富に取りそろえており、ゲーマーだけでなく家族連れのお客さまでも気軽に楽しめます。ぜひご来店ください。

下北沢駅から歩いて3分。2階のメダルゲームコーナーが充実しており、『スターホース』や『フォーチュンオーブ』が大人気だ。

音ゲーと麻雀がやりたくなったら

ゲーム ラスベガス

●東京都世田谷区北沢2-19-12 第三マツヤビル1F
☎03-3413-7605
●営業時間：10：00〜24：00

岩下「16台もの『麻雀格闘倶楽部3』がひしめき合っている光景は圧巻だのう」
川俣「『ドラムマニア』と『ポップン11』がそれぞれ2台もあるなど、音ゲーにもかなり力を入れていますよ」
岩下「シール機にも女子校生の人だかりが……。『美神宣言2』が人気のようだな」

スタッフより

下北沢駅南口より徒歩1分！　プリクラは400円、そのほかのゲームはオール100円で稼動中です。大人気の『麻雀格闘倶楽部3』は16台もありますので、待ち時間はほとんどゼロ！　下北沢へお立ち寄りの際は、ぜひご来店ください!!

『ドラムマニア』と『ギターフリークス』が並ぶ音ゲーコーナーは、夕方が一番盛り上がる。もちろん1プレイ100円で楽しめるぞ。筐体が所狭しと大量に設置されたシール機コーナーは、女性客が多く、とても華やかな雰囲気だ。

客層はサラリーマンや学生がメイン。『Zガンダム』や『VF4EVO』など、格闘ゲームの対戦台も設置されているぞ。

ラスベガスでの一番人気は『麻雀格闘倶楽部3』。全16台も稼動しており、夕方から夜にかけて電脳雀士が腕前を競う。

至 吉祥寺　至 渋谷　下北沢駅　南口　マクドナルド　ゲーム ラスベガス

プライズとビデオゲームのメッカ

ゲーム ゴールデン

●東京都世田谷区北沢2-12-7
☎03-3412-5625
●営業時間：10：00〜24：00

岩下「プライズの充実ぶりがハンパじゃないな。大きな景品が入っている台でも、1プレイ100円なのもうれしい……って、おいおい！　あまりにも取りやすくないか!?」
川俣「『KOF 2003』や『Zガンダム』の対戦が盛り上がってますね。『バツグン』をはじめ、懐かしめのゲームもありますよ！」

スタッフより

プライズの取りやすさは、日本一の自信アリ！　ビッグサイズの人気ぬいぐるみでも、うまくいけば100円でゲットできます。また、ビデオゲームコーナーは対戦格闘ゲームやパズルゲーム、麻雀ゲームを中心に取りそろえており、対戦も盛んです。

2階のビデオゲームコーナーは、下北沢一の品ぞろえ。『GGイスカ』や『ザ・ランブルフィッシュ』など、対戦に力を入れている。

小中学生などの若年齢層や、サラリーマン、家族連れなど、幅広い客層のニーズに応えるゴールデン。下北沢駅から歩いて1分と、立地条件も良好だ。

ズラリと並んだ『UFOキャッチャー』。ほとんどの台が1プレイ100円設定な上に、「取ってくれ！」といわんばかりの景品配置にビックリ。プライズをゲットし、シールを撮っていく、というコースのカップルが多く見られた。

今回の取材地は学生のお客さんがメインのお店が多かったため、ビデオゲームを扱っているお店が多くてうれしい限り。どのお店も特徴が際立っており、仕事抜きで遊びに行きたい！　と思わせるお店ばかりでした。中には駆け込みで取材をお願いしたにも関わらず、快く受けてくださったお店もあって感謝感謝！　絶対に今度遊びに行きますよー!!

岩下隊員

アイコン情報　格 格闘ゲームが盛んな店　音 音楽ゲームが盛んな店　メ メダルゲームが多い店　安 全般的に料金設定が安い店　レ レトロゲームが充実している店　プ プライズが充実している店　写 シール機が充実している店　札 カードゲームが充実している店　A アルカディアクーポン加盟店

ようこそ、シューターの聖地へ!

GAME IN ナミキ

●東京都世田谷区松原2-27-14　山晴ビルB1〜1F
☎03-5300-5747
●営業時間:10:00〜24:00

川俣「アルカディアのハイスコア集計店でもトップクラス!!　連射装置は当たり前で、シューティングゲームへのこだわりがすごいッス!!　スコアラーが集まるのも分かるね。
岩下「格闘ゲームの対戦台も新旧設置されていてうれしいなあ……。いかん、取材そっちのけで遊んでしまいそうだ」

スタッフより
当店では、己の限界にチャレンジし、記録に挑むスコアラーを応援しております!　また『VF4EVO』や『ストⅢ3rd』をはじめ、格闘ゲームの盛り上がりも絶好調!　スコアラーはもちろん、たくさんのお客さまのご来店をお待ちしております!!

対戦相手には事欠かない、格闘ゲームコーナー。シューティングゲームには、連射装置だけでなくリセットボタンやイヤホンジャックまで付いている。この快適な環境が、全国的なスコアラーを生み出しているのだ。

"シューターの聖地"は、明大前駅より徒歩2分。1Fは大型筐体モノや3D格闘ゲーム。地下1Fにはビデオゲームがズラリ。

シューティングの筐体は10台ほどだが、ほとんどの筐体が切り替えスイッチ付き。実質、20種類以上のゲームを楽しめるぞ。

音ゲーに自信がある人にオススメ!

Dooffles

●東京都世田谷区松原1-37-17
☎03-5376-8895
●営業時間:11:00〜24:00

岩下「照明を落とした店内を、音ゲーのライトが鮮やかに照らす……なんだかクラブっぽい雰囲気がグッド!」
川俣「音ゲーと格ゲーは定期的に大会が開催されているため、腕を磨くために多くの人で賑わっているそうです」

スタッフより
『ギターフリークス』や『ドラムマニア』などの音ゲーが、常連さんたちを中心に大変盛り上がっています。『VF4EVO』や『Zガンダム』『麻雀格闘倶楽部3』の対戦も盛んですので、ぜひご来店ください!

明大前駅より徒歩3分。『GGXX #RELOAD』や『VF4EVO』などの格闘ゲームや、音ゲー各種がメインだが、『麻雀格闘倶楽部3』の対戦も熱い。店内は常にゲーマーの熱気で満ち溢れているぞ!

http://www004.upp.so-net.ne.jp/dooffles/pc

下高井戸一番のプレイスポット

ゲーム YOU YOU

●東京都世田谷区赤堤4-48-11　小林ビルB1
☎03-3322-6673
●営業時間:10:00〜24:00

川俣「広いフロアにビデオゲームをはじめ、プライズやシール機、音ゲーがひしめき合っています。何から遊ぼうかな……」
岩下「ビデオゲームは台数とラインナップが充実。おお『エイリアン VS. プレデター』や『ダンシングアイ』があるよ!」

スタッフより
新作はもちろん、懐かしのゲームをたくさん取りそろえております。格闘ゲームのラインナップには自信がありますね。ネオジオのゲームは週ごとに入れ替えているので、新鮮な気持ちでプレイできますよ。

15年の歴史を持つゲームYOU YOUは、下高井戸駅から4分の場所にある。お店は地下にあるのだが、入り口からは想像できないほど広い店内にビックリ。明るい雰囲気で、週末は家族連れもよく訪れるそうだ。

お宝レトロゲームがプレイできる!

ゲーム アリア

●東京都世田谷区梅ヶ丘1-15-9
☎03-6822-3581
●営業時間:11:00〜24:00

岩下「なんか、ほかで見ないゲームがたくさんあるなあ……。うお、懐かしい!　VSシステムの『スーパーマリオ』だ!!」
川俣「レトロゲームの基板は大量にストックしているそうなので、どうしても遊びたいゲームがあったら、リクエストしてみるといいかもしれませんよ」

スタッフより
お客さんのメインが学生ということもあり、ほとんどのゲームが1プレイ50円で楽しめます。また、基板の在庫にはちょっと自信があります。最新のゲームからレトロゲームまで幅広いジャンルを取りそろえ、お客さまのご来店をお待ちしております。

『GGXX #RELOAD』や『KOF』シリーズの対戦が盛ん。学生を中心に、夕方16時ごろから熱戦が繰り広げられるとのことだ。

梅ヶ丘でただ一軒のゲーセン、ゲームアリア。対戦格闘ゲームやレトロゲームなど、ビデオゲームを中心に取り扱う。

他店にはないラインナップが自慢のレトロゲームコーナー。基板の入れ替わりは頻繁に行なっているそうなので要チェック!

上北沢ゲーマーの憩いの場

コペルニクスランド21

●東京都世田谷区上北沢4-16-11　シュゼルビル1F
☎03-3329-5071
●営業時間:10:00〜24:00

川俣「多めに設置された格闘ゲームの対戦台は、夜から多くの猛者で賑わうそうです。腕に自信がある人はぜひチャレンジ!」
岩下「『ファンタジーゾーン』や『天地を喰らうⅡ』などのレトロゲームを、じっくりやり込むのもオツなものですな」

スタッフより
『VF4EVO』と『鉄拳4』、そして『麻雀格闘倶楽部3』が盛り上がっています。当店は何よりも清潔感に気を配っていますので、快適にプレイできますよ。上北沢にお立ち寄りの際は、ぜひご来店ください!

上北沢駅から甲州街道へ向かう途中に、門を構えるコペルニクスランド21。上北沢唯一のゲーセンとして、地元のゲーマーに親しまれているぞ。ビデオゲームをメインに、音ゲーやプライズなどがそろっている。

川俣隊員

いやー、暑い暑い。九州出身の僕にも東京の夏はホントこたえます。今回取り上げた下北沢・明大前は若者が多いイメージもあり、さぞかし賑わっているのかと思いきや取材直前に閉店したお店があったりで、この界隈もゲーセンは厳しい様子。遊びが多様化した中でこそ、ゲーセンならではのサービスを打ち出して頑張ってもらいたいものです。

株式会社タイトー
AM 事業本部
AM 開発部長

内藤　峰

ないとう・たかし

生年月日：1956年12月1日
出 身 地：愛知県　名古屋市
学　　歴：東京理科大学　理工学部　機械工学科卒
職　　歴：ソニー株式会社、株式会社ナムコ、フレクストロニクスジャパンを経て、現在に至る
趣　　味：海外旅行、ドライブ、ツーリング

登場した基板

ペレーター様に対しても、簡単に扱いやすくソフト交換をできるように作っています。

さらに、通常ゲームセンターは、電源をブレーカーで一気に切りますが、この基板はPCベースにもかかわらず、「ガン！」とブレーカーを切ってもらっても大丈夫なように設計しています。

――このTypeXは、ネットワークシステム・カードシステムなどに代表される外付けのシステムにも対応しているのでしょうか？

内藤　はい。もちろん考えられています。Type Xはあらゆる汎用筐体向けに作られていますが、専用筐体を使ったゲームにも使えますし、オンライン対応の汎用筐体にも使っていただけます。

――では、Type Xを使ったソフトでいつぐらいにプレイヤーが遊べるのか、具体的なリリースプランを教えてください。

内藤　10月からこのType Xを使ったタイトルをリリースしていきます。まずは『ギガウイング』ですが、これを含めた5～7タイトルを今期中にリリースしていく予定です。その他のタイトルはスケジュールを調整したうえで、9月のJAMMAショーで発表したいと考えております。

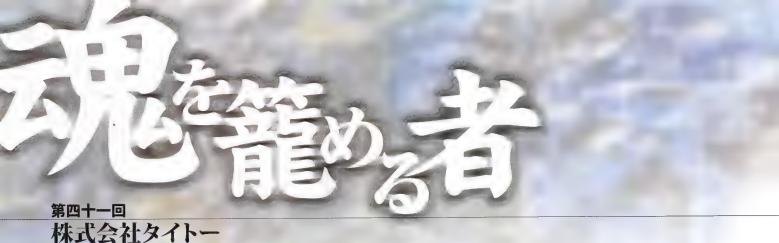
――最後に、読者へ一言お願いします。

内藤　どれだけ普及できるか分かりませんが、Type Xを通してアミューズメント業界の活性化に貢献したいですね。それが我々開発者の一番の願いです。会社の規模に関わらず、Type Xでキラーソフトが生まれてくれれば、これほどの喜びはありません。

（敬称略2004年7月タイトー海老名にて）

Type X の今後

GENERATIONS」。紹介記事は今号の51ページに掲載しているので、興味がある方は見ていただきたい。

第四十一回
株式会社タイトー

先日、タイトーが新たな業務用のマザーボードを開発した。その名は「TypeX」。
今回は、その開発を行なったAM事業本部に伺った。

時代に背中を押されて

——まずは、ご経歴から教えていただけますか?

内藤　大卒後ソニーに入社。16年間勤め、VD、CDやMOといった光学式ディスクプレーヤーの開発に携わりました。その後、ナムコさんにご縁があって入社。家電製品の合理的な考え方を業務用機器に活かしたり、生産技術や海外子会社の指導に6年間従事していました。そして、家電製品への愛着と外資系への興味からFlextronicsという会社に移りました。この会社 はEMS(Electronics Manufacturing Service=電子製造受託サービス)企業です。分かりやすく説明すると、世界中の家電メーカーなどから委託を受けて製品を生産する外注工場ですね。年間1兆5千億円以上の売上を誇る会社で、そこに1年ほど在籍していました。

世界の生産事情がどう動いているか分かり、ビジネスとして見れば成長性もあり、興味深い分野でした。しかし、技術屋上がりの自分にとって、自社ブランドを持たないことは、モチベーションを最高レベルに高めるには至りませんでした。どうしてもブランドメーカーに戻りたいという気持ちと家電からアミューズメント機器、生産工場といろいろ経験していく中で、自分が一番何をしたいのだろうと考えるようになりましたね。

そして、やはり一番自分の経験を活かせるのは、アミューズメントの世界だと思い、タイトーに入社し、現在に至っています。

——現在在籍されている「AM事業本部」では、どのような仕事をされているのでしょうか?

内藤　現在は開発全体を統括していく仕事をしています。ここ最近のトレンドはやはりオンラインですから、オンラインにすることで付加価値のあるサービスを提供できることを考えています。それは、個人・チーム成績やアイテムによるカスタマイズなど、各々のプレイヤーの個性化が、現状では主流と思いますが、ネットワークを介する遊び方には、さらにまだ考え及ばない無限の可能性を秘めていると思います。そのあたりを各メーカーさんが、それぞれ独自の遊び方を提案し、業界全体が盛り上がってくれればと思います。

——最近のアミューズメント業界では、家庭用のマザーボードが主流になっていますが、そういった流れの中で業務用ゲーム基板「Type X」を開発したきっかけはなんでしょうか?

内藤　初代プレイステーションが発売されたころから、家庭用コンソールの性能が、アーケードゲームを上回るようになってきました。そのチップを使った高性能な業務用ハードウェアが出回るようになり、クオリティの高い画像を提供できるようになったのですが、それは同時に開発費の高騰を招き、顧客であるオペレーター様への負担を増やす結果となりました。

近年はあちこちから開発費がペイできないという話も聞こえてきます。特に汎用筐体向けの基板ビジネスは採算が苦しく、高インカムを稼げるキラータイトルのみが存続できる構図になっています。そんな中、各ゲームメーカーは国内だけでなく海外でも売って、家庭用にも移植するなど、開発費を経営努力でカバーしている状況です。開発機材もどんどん高騰しているので、それなりに体力がある大きいメーカーと違い、中小のメーカーはアーケードゲームを作りにくい状況です。

そこで、開発費をいかにして抑えるのかがキーワードになっています。中小企業でもアイデアさえ持っていればソフトを作れる環境、そういった環境を目指して「Type X」を作りました。

——この「Type X」基板は、PCの部品とWindows XP Embbededをベースにしていますが、なぜなのでしょうか。

内藤　2年ほど前から業務用機器にパソコンが入っているという状況はありました。ゲームの種類によって、ビデオボードの処理能力が、それほど高くなくてもよければ、コストを考えても十分な性能を確保できたのですが、『バトルギア』などドライブゲームのように膨大なデータを処理するための部品を組み込むには、コストが見合わなかったんです。

しかし、パソコンの性能は日々向上しています。そして現在、コストと性能面がつり合うようになってきた状況で、たまたま我々タイトーがType Xをまとめただけなんです。タイトーはしばらくマザーボードの開発を中座していましたが、大手各社は開発を続けていました。そういった身軽さもあったんでしょうね。時代に背中を押されて登場した基板といえるのではないでしょうか。

——ゲームソフトの供給はハードディスクとのことですが、信頼性などは大丈夫なのでしょうか?

内藤　そうですね。従来、ハードディスクは振動に弱いと言われていましたが、過去に比べて改善されています。なお、TypeXの開発には、信頼性と耐久性が高いものを要求される医療用の分野でも実績と信頼性がある、東芝パソコンシステムさんに協力していただいています。また、コピー対策などセキュリティ面でも、非常に信頼性の高いシステムとなっています。

——TypeXのウリはなんでしょうか?

内藤　この基板のいいところは、まず開発費が安くすむということ。そして、例えば、麻雀とドライブゲームでは必要な性能が違いますが、ビデオカードの差し替えにより、そのゲームに必要なスペックに合わせたハードを用意できる点です。

また、ソフト供給媒体として、ハードディスクを使用していますが、これも従来メディアよりも安価で、トータルコストとして割安に提供できると思います。オ

2004年6月1日～6月30日集計分

ARCADIA DATABASE
アルカディア データベース

ビデオゲームランキング

Pick Up! 9位 CHAOS FIELD

マイルストーン初のオリジナルブランドとなる横画面縦スクロールシューティングの本作が6月中旬に登場し、早くもランクイン。しかし、今夏は4～5タイトルのSHTが発売される激戦区。来月はどうなるか分からない!?

メーカー	マイルストーン／エイブルコーポレーション
ポイント	104.1

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ〈発売元:バンプレスト 開発/販売元:カプコン〉	228.4
2	THE KING OF FIGHTERS 2003〈SNKプレイモア〉	223.0
3	WORLD SOCCER Winning Eleven Arcade Game Style 2003〈コナミ／コナミマーケティング〉	179.7
4	GUILTY GEAR XX #RELOAD THE MIDNIGHT CARNIVAL〈アークシステムワークス／サミー〉	158.1
5	Virtua Fighter4 Evolution Ver.B〈SEGA-AM2／セガ〉	147.3
6	VIRTUA STRIKER 2002〈アミューズメントヴィジョン／セガ〉	120.3
7	兎 -野性の闘牌- 山城麻雀編〈童／タイトー〉	114.9
8	CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONARIRE FIGHTING 2001〈カプコン〉	109.5
9	CHAOS FIELD〈マイルストーン、エイブルコーポレーション〉	104.1
10	Power Smash 2〈ヒットメーカー／セガ〉	100.1
11	SOULCALIBUR II〈ナムコ〉	100.0
12	STRIKERS 1945 PLUS〈彩京〉	99.7
13	THE KING OF FIGHTERS 2002〈SNKプレイモア〉	99.5
14	サムライスピリッツゼロSPECIAL〈悠起エンタープライズ／SNKプレイモア〉	98.8
15	ぷよぷよフィーバー〈セガ〉	98.6
16	新スーパーリアル麻雀シリーズ Hi☆Paiパラダイス2 温泉に行こうよ!〈アルゼ〉	98.5
17	鉄拳4〈ナムコ〉	98.0
18	天地を喰らうII 赤壁の戦い〈カプコン〉	97.7
19	上海 万里の長城〈サンソフト・サクセス／テクモ〉	95.2
20	SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS〈SNKプレイモア〉	93.2

※ランキング中のタイトルが赤いものは今年の作品でランキング初登場のタイトル。

ビデオゲームランキング(コックピット・アップライト)

Pick Up! 5位 BATTLE CRIMAXX!

今月の初登場5位は多人数サテライトによるビデオゲーム『バトルクライマックス!』だ。プロレス団体および選手の育成がテーマ。プレイヤーのプレイスタイルに違いが出るなど、対戦文化として興味深い側面もある。

メーカー	コナミ／コナミマーケティング
ポイント	188.8

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	麻雀格闘倶楽部3〈コナミ／コナミマーケティング〉	247.9
2	DRAGON CHRONICLE〈ナムコ〉	236.9
3	WORLD CLUB Champion Football SERIE A 2002-2003〈ヒットメーカー／セガ〉	227.3
4	drummania10thMIX〈コナミ／コナミマーケティング〉	199.8
5	BATTLE CLIMAXX!〈コナミ／コナミマーケティング〉	188.8
6	pop'n music 11〈コナミ／コナミマーケティング〉	183.3
7	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3〈ヒットメーカー／セガ〉	172.2
8	セガネットワーク対戦麻雀 MJ2〈SEGA-AM2／セガ〉	166.7
9	QUIZ MAGIC ACADEMY〈コナミ／コナミマーケティング〉	160.7
10	太鼓の達人5〈ナムコ〉	155.7
11	アヴァロンの鍵 VER.1.20 新たなる召喚〈ヒットメーカー／セガ〉	117.1
12	GUITARFREAKS11thMIX〈コナミ／コナミマーケティング〉	106.1
13	BATTLE GEAR 3〈タイトー〉	100.6
14	TIME CRISIS 3〈ナムコ〉	95.1
15	OutRun2〈SEGA-AM2／セガ〉	67.5
16	CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON "FORCE"〈ヒットメーカー／セガ〉	66.0
17	THE HOUSE OF THE DEAD III〈ワウ エンターテイメント／セガ〉	65.3
18	スリルドライブ2〈コナミ／コナミマーケティング〉	62.0
19	TIME CRISIS 2〈ナムコ〉	51.0
20	beatmaniaIIDX 10th style〈コナミ／コナミマーケティング〉	45.5

※ランキング中のタイトルが赤いものは今年の作品でランキング初登場のタイトル。

協力店舗一覧

店舗	住所	電話
アドアーズ サンシャイン店	東京都豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1～3F	☎03-3971-9601
アドアーズ 渋谷店	東京都渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1ビル1～4F	☎03-3496-5856
アドアーズ 八王子店	東京都八王子市東町11-3 センチュリーステーションビルB1～4F	☎0426-48-1288
アドアーズ 町田店	東京都町田市原町田6-21-25 大正堂第2ビル1～4F	☎042-724-1477
アドアーズ ミラノ店	東京都新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1～3F	☎03-3200-0884
大久保アルファステーション	東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル	☎03-5330-8595
ゲームストリート ミルカトル加納店	和歌山県和歌山市加納319-1	☎073-476-3033
ゲームプラザキューティー	大阪府大阪市浪速区恵美須東2-3-17	☎06-6632-0170
スガイ北24	札幌市北区北23条西4-2-39	☎011-757-8540
スペースV1可部	広島県広島市安佐北区可部南3-1-8	☎082-814-6116
セガワールド静岡	静岡県静岡市七間町4-2	☎054-252-3591
セガ・マービィー	熊本県熊本市春日3-15-1	☎096-351-6229
チャレンジャー追手門店	大阪府茨木市西安威1丁目5-21	☎072-643-4444
広島GIGO	広島県広島市中区本通3-5 せらかく本通ビル	☎082-541-6345
プレイシティキャロット巣鴨店	東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビルB1～B2	☎011-757-8540

アルカディア読者の睡眠事情

今月の月替わりアンケートは、読者の睡眠に関する諸々だ。平均睡眠時間や就寝時間、寝る前にやることなどを調査してみた。

まずは平均睡眠時間。これは一般的である6～8時間がもっとも多い。ただ年齢別に見ると、就労者に限っては4～6時間という回答が多かった。ちなみに、学生には4時間未満という回答が皆無なのに対して、就労者には一定量の回答があった。

そして平均就寝時間は、就労者も学生もほとんどが0～1時と回答。ただ、それでも過半数に満たないのは、22～23時や2～3時に票が分散しているから。これは学生・就労者問わずの傾向だ。

また、就寝前にやることの学生TOP3にゲームが入ってこない。それに対して就労者の1位がゲーム。学生から社会人になると、こんなにも寝る前にやることって変わったかしら。なお、この設問に対してエッチな回答が無かったのは、読者の健全さゆえ?

就寝前にやること 学生 TOP5

順位	項目	%
1	テレビを見る	29%
2	勉強	21%
3	音楽鑑賞	15%
4	ゲーム	13%
5	読書	9%
6	ビデオ・DVD鑑賞	4%

就寝前にやること 就労者 TOP5

順位	項目	%
1	ゲーム	29%
2	ネットサーフィン	18%
3	読書	16%
4	テレビを見る	13%
5	ビデオ・DVD鑑賞	8%
6	飲酒	5%

アルカディア読者の平均睡眠時間

アルカディア読者の就寝時間

©2004 MILESTONE INC. All Rights Reserved. ©2004 KONAMI ©2004 NEW JAPAN PRO-WRESTLING Co., Ltd. ©2004 PRO-WRESTLING NOAH CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED ©2004 ZERO-ONE CO. ©2004 TAKAYAMA-DO.COM ©2004 BASEBALL MAGAZINE SHA co., ltd

ARCADIA PRESENT
アルカディア読者プレゼント

締め切り
2004年8月25日（水）
当日消印有効

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項をご記入の上、希望するプレゼントのナンバーを明記してご応募ください。同一のプレゼントに応募者が多数居た場合は抽選の上、当選者を決めさせていただきます。なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。※商品の発送は締め切りから1〜2カ月かかることがありますのでご了承ください。

セガ様ご提供
セガ様より、ジョイポリスのチケットを5組10名様に、新世紀エヴァンゲリオン GUNアクションフィギュアVol.2を2名様に、鉄腕アトム バスタオルを3名様に、sugar特製クリアファイルとQUOカード(500円分)のセットを5名様に、『アヴァロンの鍵』特製しおり その4を10名様にプレゼント！

5 ジョイポリスチケット

6 新世紀エヴァンゲリオン GUNアクションフィギュア Vol.2

7 『アヴァロンの鍵』特製しおり その4

8 sugar特製クリアファイルとQUOカード（500円分）

9 鉄腕アトム バスタオル

サミー様ご提供
サミー様より、『KOF ネオウェイブ』AWカードアルバムを3名様にプレゼント！

4 『KOF ネオウェイブ』AWカードアルバム

デックスエンタテインメント様ご提供
3 SAMURAI SPIRITS NEOGEO's SOUNDTRACK COLLECTION BOX

デックスエンタテインメント様より、SAMURAI SPIRITS NEOGEO's SOUNDTRACK COLLECTION BOXを3名様にプレゼント！

バンプレスト様ご提供
バンプレスト様より、機動戦士ガンダムシリーズ 元気なハロミニテーブルを5名様に、仮面ライダーブレイド ライトアップ胸像モデルを3名様にプレゼント！

1 機動戦士ガンダムシリーズ 元気なハロミニテーブル

2 仮面ライダーブレイド ライトアップ胸像モデル

ホリ様ご提供
ホリ様より、リアルアーケードPRO.を1名様にプレゼント！

12 リアルアーケードPRO.

ナムコ様ご提供
ナムコ様より、ナムコ・ナンジャタウンのパスポートを5組10名様にプレゼント！

10 ナンジャタウンパスポート

第42回アミューズメントマシンショー事務局様ご提供
第42回アミューズメントマシンショー事務局様より、第42回アミューズメントマシンショー招待券を20組40名様にプレゼント！

※この招待券で入場できるのは一般公開日（9/4（土））のみです。なお、このプレゼントの締切は8/15必着です。

11 第42回アミューズメントマシンショー招待券

こなみるく様ご提供
16 pop'n music キーホルダー ニャミ（むかしばなしver.）

15 『pop'n music』携帯ラッピングシール「レインボー」

17 BeForU キーホルダー RIYU

18 beatmania IIDX キーホルダー ツガル

19 beatmania IIDX 携帯ラッピングシール

こなみるく様より、『pop'n music』携帯ラッピングシール「レインボー」、『pop'n music』キーホルダー ニャミ（むかしばなしVer.）、BeForUキーホルダー RIYU、『beatmania IIDX』キーホルダー ツガル、『beatmania IIDX』携帯ラッピングシールをそれぞれ3名様にプレゼント！

アルゼ様ご提供
アルゼ様より、ファルコムクラシックス Y'sポリストーンフィギュアとゴルゴ13 オイルライターをそれぞれ2名様にプレゼント！

13 ゴルゴ13弾丸オイルライター

14 ファルコムクラシックス Y'sポリストーンフィギュア

エンターブレイン提供
エンターブレインより、吉崎 観音イラスト集 Mine bluEを3名様にプレゼント！

20 吉崎 観音 イラスト集 Mine bluE

編集部提供
編集部より、アルカディア特製図書カードを10名様に、ニンテンドーゲームキューブを1名様に、ゲームボーイアドバンスSPを4名様にプレゼント！

25 ニンテンドーゲームキューブ

24 アルカディア特製図書カード

26 ゲームボーイアドバンスSP

ポップンアーティスト様ご提供
22 すわひでお 2004 サマー・ツアーチケット

23 古川 竜也使用済みサイン入りギターストラップ

ポップンアーティスト様より、すわひでお 2004 サマー・ツアーチケットを5組10名様に、古川竜也使用済みサイン入りギターストラップを1名様にプレゼント！

※すわひでお 2004 サマー・ツアーチケットへの応募の締切は8/4（水）必着です。

デジプリ様ご提供
デジプリ様より、『ストリートファイターIII 3rd STRIKE』オールスターコレクションを20枚1セットで5名様にプレゼント！

21 『ストリートファイターIII 3rd STRIKE』オールスターコレクション

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

ついに発売!! 新しい戦場で頂点を目指せ!

待ちに待った最終バージョン、『バーチャファイター4 ファイナルチューンド(以下VF4 FT)』が、ついにアーケードに登場！ 攻略第一回となる今回は、全キャラの技表と共に、変更点を踏まえた最新攻略をお届けしよう。

バーチャファイター4 ファイナルチューンド
■メーカー：セガ
■ジャンル：3DCG格闘
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■発 売 日：稼働中(7月15日発売)
■使用基板：NAOMI2(GD-ROM)

※記事中のコマンド類は、特別な場合を除いてキャラクターが右を向いているときのものです。記事中のフレーム数値(単位：1フレーム=1/60秒)、威力などは編集部調べによるものです。また、記事内ではベネッサのディフェンシブスタイル中の技はコマンドの前に[D]、オフェンシブスタイル中の技はコマンドの前に[O]と、それぞれ表記しています

※ P66からのキャラ別コマンド表では、以下のような表記をしています。 技名が赤い■=新技 判定、備考が赤い■=その部分が前作から変更 技名が青い■=リニューアル技 技名が緑■=コマンド変更技

Original Game © SEGA © SEGA AM2/SEGA, 2004

Text：ちゃっきー

まずはここからスタート
システム変更点の真相に迫る

一見して分かる変更点こそ少ないが、細かいところまで掘り下げていくと、対戦に影響を与えるものは意外に多い。キャラごとの攻略に移る前に、まずはそれらを総チェックしていこう。最大の変更点となる3種のカウンターは、特に注目だ。

実は3種が存在した
カウンター

当初は2種と思われていたカウンターだが、実は小、中、大三つの区分があることが発覚。これらはつぶされた技のダメージによって決定され、15以下だと小、16～24だと中、25以上だと大カウンターになる。ジェフリーのダッキングロー(⇩Ⓚ+Ⓖ)やアオイの両止(⇦⇨Ⓟ)のように、大カウンター時のみヒット効果が変わるものもあるので要注意だ。また、それぞれのカウンターで、ダメージ補正の倍率も異なる。

小カウンター(×1.3)

『VF4 EVO』のときと同じ黄色のヒットエフェクトが特徴。ダメージが15以下の技にカウンターを取るとこれになる。

中カウンター(×1.5)

新しいヒットエフェクトが特徴的な中カウンター。ダメージ補正は『VF4 EVO』のカウンターと同じ1.5倍だ。

大カウンター(×1.6)

中カウンターと同じヒットエフェクトだが、[illegible]

背後から当てると振り返る
アッパー系のヒット効果

背向け中に技がヒットした場合の効果も少し変わった。まずはアッパー系の技がヒットしたとき、以前のように背向け状態が維持されることはなく、振り返るようになっている。もう一つは、ガードで振り返る際に最後のフレームが正面判定になること。これも要注意ポイントだ。

斜め移動が不可能に
背向けARM

『VF4 EVO』時代、高いかわし性能を誇っていた背向け中のARMも性能が微妙に変わっている。上下方向の移動に変化は見られないが、斜め前に入力しても距離が離れなくなった。かわし性能を再確認し、状況を限定して使うようにしたい。

影響を最も大きく受けるのはレオンの[illegible]

相手が立ちガードしていても、落撃掌(⇧ⓅⓅ)がつながらない。しゃがみガードに対してはOK。

[illegible]の双掛旋爪ガード後の攻防も変化。しゃがみⓅで反撃しても、正面ヒットに。

[illegible]ARM[illegible]相手の技をかわすのは有効な[illegible]ただし、その性能には変化あり。

[illegible]は、これまでと同感覚で使える。

大ダウン攻撃のダメージ低下：全キャラに共通した変更点がコレ。たたき付け後などは大ダウンで妥協せず、できる限りコンボを決めていこう。相手を壁に当てた後の追い打ちも、ほかの打撃にした方がいいケースがほとんどだ。ちなみに、ウルフのピアッシングエルボー(敵ダウン⇧Ⓟ+Ⓚ)やアオイの空勢瓦突蹴り(Ⓚ+Ⓖ)など、固有のダウン攻撃は変わっていない。

全切り替え技性能チェック

今すぐVF.NETでカスタマイズせよ！

『VF4 FT』の目玉となりそうな技切り替えのシステム。切り替えることで、性能が全く異なる技が出る場合も数多くある。ここでマイキャラが持つ2種のチェンジ技を一通り確認し、どちらを主に使うか考えておこう。切り替え後の技を主力にしたいなら、対戦の中でスムーズに使えるようになるまでの間、ある程度我慢して使う必要がありそうだ。独自のカスタマイズを見付け出せ！

アキラ

技切り替えA2

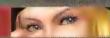
上歩頂肘　⇨Ⓟ

リーチの短い肘攻撃。しゃがみヒット時によろけを奪う点などは、一般的な肘と同じだ。発生は『VF4』のときよりも速く、いわゆる肘クラス（14フレーム）となっている。ガードされた後は、確定反撃こそ無いが大きく不利に。そのほか、ノーマルヒットでも不利、カウンター時の有利も小さめだ。出は遅めだが技後の状況がいい衝捶を、この技に切り替えられる。

技切り替えB2

独歩頂膝　Ⓚ+Ⓖ1フレームでⒼ離す

堤膝弾腿との選択が可能な『VF4』時代のヒザ。ガードされたときのスキは堤膝弾腿と同じで、中量級Ⓟが確定の反撃になる。堤膝弾腿と違ってバウンドを拾う性質が無く、リーチの面でもわずかに劣るが、こちらは発生途中に下段をかわす判定を持っている。少し有利な状況で出せばしゃがみⓅをかわせるほか、逆二択で使った際に下段の全回転技に勝てることもポイント。

サラ

技切り替えA2

スピンエッジキック　⇦Ⓚ+Ⓖ

その場で軸足を一回転させて相手の頭を蹴り下ろす技。ノーマルヒットで相手をダウンさせることができ、大ダウン攻撃が確定する。ガードされた場合は中量級Ⓟクラスの反撃を受けるほどのスキだが、ガード後に間合いが離れるので反撃を受けづらい。この技は前進しないので、中間距離で置いておく感じで使っていく。技の差し合いで優位に立ち回れるのが長所だ。

技切り替えB2

スピンキック　Ⓚ+Ⓖ

足を斜め上方から振り下ろす全回転の中段技。ノーマルヒットでダウンを奪えるが、ガード時は肘クラスの確定反撃を受けてしまう。なお、ヒット時に相手がきりもみで吹き飛ぶので、受け身を取りにくいという特徴がある。発生は遅く、相手の技をガードした後の避けのスキを狙う技としては使いにくいが、技を出すまでに十分時間がある受け身攻めのときに重宝する。

ジャッキー

技切り替えA2

ダッシュハンマーキック　⇨⇨Ⓚ

ノーマルヒットでダウンを奪える上、攻撃発生もアッパークラスとかなり早い。空中コンボの材料としても、かなり優秀な性能を持っている。ただし、ガードされたときには投げが確定反撃になるため多用はできない。また、選択の対象となるステップインミドルキックはリーチが伸びており、中距離戦ではかなり活躍しそう。この技を捨てるかどうかは悩みどころだ。

技切り替えB2

フェイクトースラント　⇩ⓀⓅ

トーキックはカウンターヒット時に膝崩れを奪える技。フェイクトースラントは、ガードされても確定の反撃を受けず、ノーマルヒットでも有利という特徴を持つ。なお、切り替え前のフェイクエルボーバックナックルは、2発目がノーマルヒット時ダウンを奪えるようになった。

パイ

技切り替えA2

上歩冲掌　⇦Ⓟ

カウンターヒットで膝崩れを奪えるリーチの長い中段で、発生こそヒザクラスより遅い（18フレーム）ものの、ガードされても確定の反撃を受けず、距離が離れるのは大きな長所だ。中距離戦では大きな力となってくれるだろう。切り替え前の技は、ガードさせて有利になる燕青双掌。こちらも中距離戦で使える技だが、技の性質は全く異なるため比較が難しい。

技切り替えB2

仆腿～冲天双掌　仆腿中ⓅⓅ

仆腿からの新しい派生技。切り替え前の仆腿～雷撃掌が中段→上段と流れるのに対し、こちらは上段→中段。1発目、2発目ともにヒット後は有利になる。ただ、2発目をガードされると投げによる反撃が確定。仆腿～雷撃掌はその後の派生技もあるので、切り替えない方が無難か。

ラウ

技切り替えA2

蹬脚　ⓅⓀ

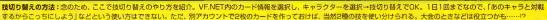
1発目に技をかわす性質があり、ノーマルヒットでも2発連続に。2発目は、ガードされると投げが確定反撃になるが、ノーマルヒット時ダウン、カウンターヒット時は尻もちよろけを奪う。なお、虎形が強化されているため、切り替え前の虎燕双翼手も使いどころがありそう。

技切り替えB2

虎形～地掃腿　虎形中Ⓚ

虎形から出せる半回転の下段技。ガードされたときのスキはミドルキッククラス（16フレーム）で、ノーマルヒットでダウンを奪える性能の割に小さいといえる。ただ、虎脚背転との切り替えになるため、この技を使うには虎形から出せる最速中段を捨てなければならない。虎脚背転は、カウンター時に尻もちよろけを奪えるなど使いやすくなった点も見られる。

技切り替えの方法：念のため、ここで技切り替えのやり方を紹介。VF.NET内のカード情報を選択し、キャラクターを選択→技切り替えでOK。1日1回までなので、「あのキャラと対戦するからこっちにしよう」などという使い方はできない。ただ、別アカウントで2枚のカードを作っておけば、当然2種の技を使い分けられる。大会のときなどは役立つかも……!?

ジェフリー

技切り替えA2
エルボースタンプ(ver.VF4)　⇦Ⓟ

「VF4」時代に猛威を振るった技だが、性能は以前より低下。発生がヒザクラス（17フレーム）になっているほか、ガードされたときには中量級Ⓟが確定反撃になる。また、ヒット時の見返りが小さくなったため、迷わず選ぶほどではなさそうだ。切り替え前のエルボースタンプはダウンを奪えなくなっているが、その後の派生技を連続ヒットさせられるので気にならない。

技切り替えB2
マシンガンヘルスタッブ　Ⓟ+ⓀⓅⓅ

1発目の発生が重量級Ⓟクラス（13フレーム）と早く、硬化カウンターで連続ヒットする。ただ、ダメージはニープッシュボトルカット（[illegible]）とあまり変わらないため、利用価値は低い。

ウルフ

技切り替えA2
ニーブラスト　⇨Ⓚ

「VF4」で主力として活躍していた懐かしのヒザ。切り替え前のニーリフトと違い、ノーマルヒットで浮かすことができるのが大きな長所。しかしガードされたときは肘クラス（14フレーム）の反撃が確定する上、ヒット時の浮きもあまり高くない。重量級相手はしゃがみⓅ→リバーススレッジハンマー（⬇⇧⇨Ⓟ）のコンボすら入らないことがあるので注意が必要だ。

技切り替えB2
トマホークフラッシュ　⇨Ⓟ+Ⓚ

アッパークラス（15フレーム）の発生速度を持つ特殊上段技。リーチもそこそこあり、ローリスクなけん制技として活躍する。ガードされてもほとんど不利にならない（1フレーム不利）点、大カウンター時に下段投げが確定する点など、長所は多い。なお、切り替え前のプッシュアップも強化されており、ガード外し時にはエルボーバット（⇦Ⓟ）をほぼ確定で決められる。

シュン

技切り替えA2
酔仙勧酒　（酒6以上）⇦ⓅⓅ

全回転の上段技、横掃撃との選択。リーチが長い1発目は半回転の上段技で、中距離から攻め込む際に活躍する。飲酒数6杯以上で出せる2発目は、ガードされても確定の反撃の無い優秀な中段技だ。空中コンボにも組み込むことができ、2発目は空中の相手をたたき付ける効果あり。

技切り替えB2
酔公望月　⇨Ⓟ

アッパークラス（15フレーム）の発生速度を持つ中段技。ガード時に確定の反撃を受けず、しゃがみヒット時によろけを奪える点など、肘系の技に似た性能を持つ。技中の姿勢が低く、立ちⓅをかわしつつヒットすることも多い。挑腕撩拳の発生が遅くなったので、活躍する場面は多そうだ。一方の何仙肘撃も、何仙臂打（⇨ⓅⓀ）が連続ヒットするなどの強化点が見られる。

カゲ

技切り替えA2
岩斬破　⬇⇦Ⓟ

性能は「VF4」時代より落ちているが、それでも主力となるに足る性能だ。発生は切り替え前の葉隠流陸・揚撃と同じアッパークラス（15フレーム）で、硬化カウンター時にも浮かすことができる、リーチが長いなど優れた点が多い。ガードされたときの確定反撃は無いので、基本的にはこちらを選びたいところだ。コンボが難しいこと以外に欠点が見当たらない。

技切り替えB2
胴砕き　⇦⇨Ⓚ

ヒザクラスの発生速度（17フレーム）を持つ使いやすい中段技。カウンターヒットすれば急所崩れを奪うことができ、コンボが狙える。ただ、ガードされたときは投げによる反撃が確定。一方、切り替え前の曲輪蹴りは発生が早くなったほか、ボタン押しっぱなしで背向けの十文字構えに移行できる。こちらの強化点が目立つだけに、一概にどちらが優れているとはいい難い。

アオイ

技切り替えA2
浮桜　⇦⇨Ⓟ+Ⓚ

ミドルキッククラスの発生速度（16フレーム）を持つ中段技。ガードされたときのスキが小さいのが特徴で、立ちⓅにつなげば肘クラスの技を止められる（2フレーム不利）。それに加え、カウンターヒット時はコンボを狙える。一方、切り替え前の山勢厳（～桜華）は中距離戦で活躍する貴重な技。これが無くなると、一部の状況での追撃が不可能になってしまうのも痛い。

技切り替えB2
鎖鎌　[illegible]

1発目の発生が重量級Ⓟクラス（13フレーム）と、切り替え前の上蹴り（発生14フレーム）よりもさらに早い。コンボにも組み込むことができ、2発目は空中の相手をたたき付ける効果を持っている。一部の浮かせ技からの空中コンボが強化されるのは、見逃せないポイントだ。

リオン

技切り替えA2
勾手提膝(ver.VF3)　⇨Ⓚ

ノーマルヒットでも浮かせられる中段技で、ガードされたときのスキは中量級Ⓟ（12フレーム）が入る程度。発生はヒザクラスよりもわずかに遅い（18フレーム）が、それでも利用価値は高い。下段技をかわす性質があり、五分の状況から出せばしゃがみⓅに打ち勝てる。換歩への移行が追加され、多彩な攻撃連係を組み立てられる勾手提膝との選択は悩みどころ。

技切り替えB2
転蟷螂連脚　[illegible]ⓅⓅⓀ

[illegible]1発目が[illegible]の半回転技になるため、[illegible]宝する。ただ、上段をかわす性質のある二陰陽を捨てなければならないのが厳しいところか。

揚撃の方が優れている点：岩斬破の性能が高いため、陰に隠れてしまいそうな揚撃。しかし、技自体のダメージは揚撃が21で岩斬破が16。このため、カウンター時のコンボは揚撃始動の方が高くなる場合が多い。もちろん、壁よろけが狙える点も長所だ。また、硬化カウンター時は浮かすことができない代わりに、ノーマルヒットより有利が大きくなる（4フレーム）。

ベネッサ

技切り替えA2

ショートアッパー [O]⇧Ⓟ

発生はミドルキッククラス（16フレーム）。ガードされても確定の反撃は受けず、カウンターヒットすれば空中コンボで十分なダメージを与えられる優秀な中段技だ。一方のカットインアッパーは、以前と変わらず軽量級Ⓟより早い発生（10フレーム）を持つ技。イントルードコンボ（[O]⇧ⓅⓅ）への派生もあり、対戦では防御手段として活躍する。こちらも捨て難い。

技切り替えB2

ボディフック／ヘビィボディフック[D] Ⓖ押したまま[illegible]Ⓟ

ボディフックは、他キャラにおける肘系の技のような性能。最速で出すのは難しいが、発生も肘クラス（14フレーム）と同程度だ。ヘビィボディフックは、ヒザクラス（17フレーム）の発生速度を持ち、カウンター時に腹崩れを奪う技。ガードされたときは[illegible]確定反撃[illegible]。

レイ

技切り替えA2

双龍出海 ⇩⇨Ⓟ

発生が肘クラス（14フレーム）と早く、ヒット時はダウンを奪える。ガードされたときのスキが肘クラスと大きいので通常時にはあまり使えないが、しゃがみⓀ系の技などに対する確定反撃が充実するのは大きい。切り替え前の登天掌は、以前と同じ性能。カウンターで腹崩れからのコンボを狙える点、上段をかわしつつ攻撃できる点など、攻めに役立つ性能を持っている。

技切り替えB2

羅漢推山 ⓅⓅⓅ

[illegible]

ブラッド

技切り替えA2

ライジングエルボー ⇩⇦Ⓟ

アッパークラスの発生速度（15フレーム）を持ち、カウンターヒットで尻もちよろけを奪える。その後は確定の追い打ちこそできないが、かなり攻めやすくなっている。切り替え前のライジングアッパーの方がよさそうに思えるが、こちらは発生がミドルキッククラス（16フレーム）。ガードされても確定の反撃を受けないなど、ライジングエルボーならではの利点は多い。

技切り替えB2

チョッピングブロー　スリッピングレフト中ⓅⓅ

腹崩れを奪うボディブレイクとの選択。出の早い上段から中段への連係技で、空中コンボにも組み込めるのがポイントだ。2発目が空中で当たれば、相手をたたき付けることができる。また、2発目はタメることも可能。最大タメをガードさせた後は有利（3フレーム）になる。

ゴウ

技切り替えA2

地龍殺 [illegible]Ⓟ

切り替え前の[illegible]と似たモーションだが、発生はミドルキッククラス（16フレーム）でわずかに早い。カウンター時には相手を小さく浮かせることができ、状況[illegible]、近～中距離戦でまんべんなく使えることも長所の[illegible]時は有利[illegible]になるほか、ガードされたときの確定反撃は無い。

技切り替えB2

鬼蜘蛛 [illegible]

[illegible]けされることはないが、つかみからの派生を抜けられる可能性も当然ある。[illegible]中の姿勢。鬼蜘蛛には、土蜘蛛のように技をかわす能力は無い。

その他の新要素もチェック！

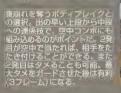
対戦内容に応じてレベルが上がる通り名、アイテム入手にかかわるチャレンジモード。この二つの新要素も見逃せない。これまでに分かっている情報を、ここでちょっと紹介しよう。

レベルは7段階
通り名

全部で7系統が存在する通り名は、それぞれに7段階のレベルが用意されている。レベル1は前号でも紹介した「○○見習」で、レベル2になると、これが「○○」高弟となる。

また、これらとは別に「長者」がショップで売られている（10万G）。ほかにもまだ、隠された通り名があるのか……？

対戦経験を積むごとに、通り名のレベルはアップしていく。最高レベルの7を目指そう。

高ランクは出た？
チャレンジモード

チャレンジモードをプレイする目的は、装備アイテムにつながるコインを入手すること。そのためにも、できる限り高いランクを出したいところだ。ランクについてこれまでに分かったのは……

①課題の達成に失敗した場合はBまたはCランク
②2ラウンドとも勝たないとAAAが出ない

この二つ。ラウンドを落とさず課題を達成すれば、高確率でAAAになる。

2ラウンド取り、課題もクリアしていればAAAが出やすい。スコアを気にしないなら、これを目指そう。

まずは、課題を達成することが最低条件。クリアできなければ、Aランクすらも出ない。最優先に考えよう。

チャレンジモードのCPU：CPUのクセで挙がるのは、上段への連係技をしゃがまないこと。ジャッキーのビートスピンキック～スライドシャッフル（Ⓟ+ⓀⓀ⇦）などは、かなり有効な技となる。また、強いCPUは確定反撃の無い不利な状況で避け投げ抜けをよく使う。このため、技をガードした後は遅らせ打撃が有効だ。規定の技でK.O.を狙うときも活用してみよう。

結城晶

状況によって技を使い分け、精密な攻めで圧倒しろ！

従来の主力技・躍歩頂肘の効率低下により、これ一辺倒ではいかない。体力を奪うには、硬化差を熟知した大技の使用がカギ。

Text：大須

パワーダウンした既存技の変更点

全体的にスキの増加が多く見られるアキラ。その最たる例が白虎双掌打(⬇⇦⇨Ⓟ)。ミドルキッククラスのスキがあり、気軽に打てなくなった。

距離を問わず活躍していた上歩川掌(⇦⇨Ⓟ)は、ガード時の硬化差こそ変わらないが、空振り時のスキが増加。とりあえずまいておく、といった使い方は難しそうだ。ほかには揚炮(⇖⇖Ⓟ)のスキが肘クラスになったが、元々逆二択で使用する技なので、それほど戦局に影響は無い。そのほかの主力技はスキの変更が特に無く、今まで通り使える。

「EVO」ではほぼスキが無かったので、「FT」ではかなりの違和感を覚える上歩川掌。

「FT」でのスタイル

今までは有利時の打撃に[illegible]歩頂肘(⇨⇨⇨Ⓟ)を使えば、ある程度対応できたが、本作では相手の暴れ方によっては効率が悪い。そこで、カウンターの種類を問わずコンボが入れやすく、避けられてもスキが小さい裡門頂肘(⇨⇨Ⓟ)を使おう。足位置によってしっかりコンボを入れれば平行、斧刃昇膝伏虎撃(⇩Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓚ⇦⇨Ⓟ)、八の字・白虎双[illegible]打である程度のダメージは期待できるし、ガード時の[illegible]。[illegible]狙い限定で使用する程度がいい[illegible]。[illegible]はかりだと[illegible]率が悪い。大技で⇩Ⓟをつぶせるほど大きく有利な状態では、馬歩衝靠(⬇⇨Ⓟ+Ⓚ)や提膝弾腿(独歩頂膝)で二択[illegible]。

チェンジ技について

チェンジ技Aの衝捶(⇨Ⓟ)はリーチが伸び、展開が早くなり使いやすくなった。上歩頂肘はほかのキャラの肘と同程度の性能で、コマンド負担の少ない打ち返し技として活躍。チェンジ技Bの提膝弾腿・独歩頂膝(Ⓚ+Ⓖ1フレームでⒼ離す)の両技は、浮きの高さ・スキ(中量級Ⓟ)共に同程度。前者は追い打ちに使える、後者は⇩Ⓟをかわすフレームがある、と付加価値に違いがある。

上歩頂肘はガードされると不利(大)、カウンターで有利(中)。地味ながら実戦向き。

冲捶	Ⓟ	上	
冲捶	➡Ⓟ	上	踏み込む
八門開打	ⓅⓅ	中	
環捶腿	ⓅⓀ	上	キャンセル可
崩捶	⇘Ⓟ	特殊下	
衝捶	⇨Ⓟ	中	技切り替えA1
衝捶～単闘楯	⇨Ⓟ⇦	その他(特殊行動)	技切り替えA1
上歩頂肘	⇨Ⓟ	中	技切り替えA2
裡門頂肘	⇨⇨Ⓟ	中	
躍歩頂肘	⇨⇨⇨Ⓟ	中	
上歩川掌	⇦⇨Ⓟ	上	
伏虎	⇦⇖Ⓟ	中	
猛虎硬爬山	⬇⇨Ⓟ	特殊中	距離によってダメージ変化
猛虎硬爬山～裡打頂肘	⬇⇨Ⓟ(ガードorヒット時Ⓟ)	中	
白虎双掌打	⬇⇦⇨Ⓟ	中	
虎撲	⇩⇗⇦Ⓟ	中	
揚炮	⇖⇖Ⓟ	中	
昇腿	Ⓚ	上	キャンセル可
右端脚	⇨⇨Ⓚ	中	
連環腿	⇨⇨ⓀⓀ	中	
斧刃脚	⇘Ⓚ	下	
掃前腿	⬇or⇙Ⓚ	下	
側腿	⇖Ⓚ	中	
穿山靠	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	中	
爬山覇天地	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ(ガードorヒット時)Ⓟ	中	
跳山崩捶	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	中	ため可
鉄山靠	⇦⇨⇦Ⓟ+Ⓚ	中	距離によってダメージ変化
馬歩衝靠	⬇⇨Ⓟ+Ⓚ	中	
外門頂肘	⇩⇗⇦Ⓟ+Ⓚ	中	さばき
擺下崩捶	⇖Ⓟ+Ⓚ	下	
劈捶	⇖⇖Ⓟ+Ⓚ	中中	
斬手	Ⓚ+Ⓖ	中	
鵬子栽肩	Ⓚ+ⒼⓅ	中	ため可
提膝弾腿	Ⓚ+Ⓖ(1フレームでⒼ離す)	中	技切り替えB1
独歩頂膝	Ⓚ+Ⓖ(1フレームでⒼ離す)	中	技切り替えB2
撃歩翻胯	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊中	上段ガード外し、崩し
開胯	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上	上段ガード外し、崩し
双撞掌	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	
崩撃手	⇖Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	さばき
崩撃手～外門頂肘	⇖Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ	中	
提籠換歩	⇗Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	
提籠換歩～頂心肘	⇗Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ	中	
提籠換歩～衝捶	⇗Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ(遅め)Ⓟ	中	⇦で提籠換歩へ
提籠換歩～蛇身飛勢	⇗Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓀ	下	
白鶴冲天	⇗Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓀ(カウンターヒット時)Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	
提籠換歩～翻身小纏	⇗Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ+Ⓚ	その他(特殊行動)	さばき
提籠換歩～翻身小纏～小纏崩捶	⇗Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ+Ⓚ(さばき時)⇨Ⓟ	中	
貼山靠	(避け中)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	
崩撃雲身双虎掌			
崩拳	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	
鵬子穿林	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ(ヒット時)⇦⇖Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	
双掌	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ[illegible]Ⓟ+Ⓖ[illegible]or⇨Ⓟ	投げコンボ	

修羅覇王靠華山			
龍槍式	⇖Ⓚ+Ⓖ	特殊中	
馬歩頂肘	⇖Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓟ	中	
鉄山靠	⇖Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓟ⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	中	
虚歩	⇖Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓟ⇩or⇧	その他(特殊行動)	振り向き状態へ
斧刃昇膝伏虎撃			
斧刃脚	⇩Ⓚ+Ⓖ	特殊下	
上歩頂膝	⇩Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓚ	中	
伏虎	⇩Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓚ⇦⇨Ⓟ	中	
落歩斜捶	(上昇中or空中)Ⓟ	中	ジャンプ攻撃
落歩捶	(下降中)Ⓟ	中	ジャンプ攻撃
跳刺腿	(上昇中or空中)Ⓚ	中	ジャンプ攻撃
跳刺腿	(着地ぎわ)Ⓚ	中	ジャンプ攻撃
拳背捶	(敵背後)Ⓟ	上	背後攻撃、Ⓟからの技につながる
背落劈	(敵背後)⇩Ⓟ	中	背後攻撃
背腿	(敵背後)Ⓚ	上	背後攻撃
破膝腿	(敵背後)⇩Ⓚ	下	背後攻撃
地旋腿	(敵背後)⬇Ⓚ	下	背後攻撃
鉄山靠	(敵背後)Ⓟ+Ⓚ	中	背後攻撃
背身崩拳	(敵背後)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	背後攻撃、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖからの技につながる
壁蹴腿	(壁正面)⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	壁技
槍下炮	(敵ダウン)⇖Ⓟ		ダウン攻撃
撃崩捶	(敵ダウン)⇧Ⓟ		ダウン攻撃
倒身搬腿	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
大纏崩捶	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
順歩翻胯	⇦⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
鵬子穿林	⇦⇖Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
獅子抱月	⇖Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
進歩里胯	⇗Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
心意把	⇗⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
順身翻胯	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	
闖歩	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ⇧	投げコンボ	
闖歩	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ⇩	投げコンボ	
心意把	⇨⇦Ⓟ+ⒼⓅ+Ⓚ	投げコンボ	
靠山壁	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ⇧Ⓟ+Ⓚ	投げコンボ	
靠山壁	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ⇩Ⓟ+Ⓚ	投げコンボ	
獅子抱月	(壁背後)⇖Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	壁投げ
弓歩頂肘	(敵右)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	横投げ
弓歩頂肘	(敵左)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	横投げ
大浙江	(敵後ろ向き)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	背後投げ
外門頂肘	⇦or⇖Ⓟ+Ⓚ(対・右上中Ⓟ)	当て身	
揚炮	⇦or⇖Ⓟ+Ⓚ(対・左上中Ⓟ)	当て身	
単翼頂	⇦or⇖Ⓟ+Ⓚ(対・上中Ⓚ)	当て身	
翻身単打	⇩Ⓟ+Ⓚ(対・下Ⓟ)	当て身	
双拍手	⇩Ⓟ+Ⓚ(対・下Ⓚ)	当て身	
外門頂肘	⇗Ⓟ+Ⓚ(対・肘)	当て身	
背歩裏肘	⇗Ⓟ+Ⓚ(対・右ミドル)	当て身	
上歩衝靠	⇗Ⓟ+Ⓚ(対・左ミドル)	当て身	
旋風双撞	⇗Ⓟ+Ⓚ(対・ヒザ)	当て身	
衝天靠	⇗Ⓟ+Ⓚ(対・サマー)	当て身	
通天砲	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	さばき	
猛虎硬爬山	⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ(さばき時)⇨Ⓟ	中	

AKIRA COMMAND LIST

ゲー事典 Final Tuned

馬歩衝靠・提膝弾腿(独歩頂膝)後のコンボ：馬歩衝靠からは対軽量級・八の字時に、ノーマルヒットからⓅ→上歩川掌→白虎双掌打が入らなくなった。Ⓟ→Ⓟ→連環腿などに切り替えよう。カウンターヒット時は従来のコンボでOK。提膝弾腿(独歩頂膝)後は特に変更無し。**晶の体重が減った**：実は一番重要かも。今までのような、変な重さは無くなった。

Virtua Fighter 4

ジャッキー・ブライアント

戦闘スタイルも新バージョン

Jacky Bryant

主力技の弱体化により、お手軽感は影を潜めた。これまで以上に技術を磨き、新しい可能性を見い出せ！

2種の主力技の性質変化に対応せよ！

新技の追加も気になるところだが、それよりも既存の技の性質変化の方が重要。『VF4 FT』仕様のジャッキーにキッチリ対応しよう。

まずはビートナックル（Ⓟ＋Ⓚ）。ノーマルヒット時にダウンを奪えなくなったので、遅らせ打撃としてバックダッシュ→ビートナックルを狙うときは要注意だ。失敗避けにヒットすると相手が浮かず、ビート&バックナックル（Ⓟ＋ⓀⓅ）につなぐと不利（3フレーム）になってしまう。この場合は、状況確認でビートスピンキック（Ⓟ＋ⓀⓀ）に切り替えよう。こちらも不利だが、スライドシャッフルがあるため気にならない。

一方、相手のしゃがみⓅをかわしてヒットした場合は硬化カウンターになるため、これまで通り浮かすことができる。ビート&バックナックルからのコンボにつなごう。

もう一つ重要なのが、スピンヒールソード（⬂Ⓚ＋Ⓖ）だ。近距離で当てた後は立ちⓅで拾えなくなったので、しゃがみⓅからのコンボを使おう。ヒット後の足位置がハの字ならしゃがみⓅ→ダブルドラゴン（⬁Ⓚ）、平行時はしゃがみⓅ→ヘッドフックキック（⬂Ⓚ＋Ⓖ）が基本コンボになる（対重量級を除く）。

バックダッシュ→ビートナックルを使うときは、状況確認がさらに重要になる。

チェンジ技について

ステップインミドルキック（⇨⇨Ⓚ）の代わりに選択できるダッシュハンマーキックは、空中コンボで活躍。浮かせた後の足位置が平行のときは地面すれすれの相手を拾えるので、いろいろと組み立ててみよう。ハイアングルアッパーキック（⬂⬂Ⓚ）→スタンディングニーキックコンボ（⇦ⓀⓀ）→ダッシュハンマーキック（足位置平行、対軽量級ノーマルヒット）などが代表例だ。

フェイクトースラント（⇩ⓀⓅ）選択時は、トーキックカウンターからのコンボを狙おう。

JACKY COMMAND LIST

ストレートリード	Ⓟ	上	
ストレートリード	➡Ⓟ	上	
ジャブストレート	ⓅⓅ	上	
フラッシュピストンパンチ	ⓅⓅⓅ	上	
ダブルパンチグローインキック	ⓅⓅⓀ	中	
ダブルパンチミドルスマッシュ	ⓅⓅ⇨Ⓟ	中	
コンボスマッシュソード	ⓅⓅ⇦ⓅⓀ	上	
コンボスマッシュバックナックル	ⓅⓅ⇨ⓅⓅ	特殊上	
コンボスマッシュバックナックルスピン	ⓅⓅ⇨ⓅⓅⓀ	上	⇦でスライドシャッフルへ
コンボスマッシュバックナックルロースピン	ⓅⓅ⇨ⓅⓅ⇩Ⓚ	下	
ジャブストレートバックナックル	ⓅⓅ⇦Ⓟ	上	
コンボバックナックルスピン	ⓅⓅ⇦ⓅⓀ	上	振り向き状態へ
ダブルパンチローキック	ⓅⓅ⇩Ⓚ	下	
ジャブダブルストレート	ⓅⓅ⇧Ⓟ	特殊上	
パンチスピンキック	(正構え中)ⓅⓀ	上	⇦でスライドシャッフルへ
パンチサイドキック	(逆構え中)ⓅⓀ	中	
パンチロースピンキック	Ⓟ⇩Ⓚ	下	
パンチハイキック	➡ⓅⓀ	上	
ミドルスマッシュ	⇨Ⓟ	中	
ミドルスマッシュバックナックル	⇨ⓅⓅ	特殊上	
ミドルバックナックルスピン	⇨ⓅⓅⓀ	上	⇦でスライドシャッフルへ
ミドルバックナックルロースピン	⇨ⓅⓅ⇩Ⓚ	下	
ミドルスマッシュソード	⇨ⓅⓀ	上	
スピニングバックナックル	⇦Ⓟ	上	
ダブルバックナックル	⇦ⓅⓅ	特殊上	
スピニングスラントバックナックル	⇦Ⓟ⇧Ⓟ	下	
スピニングアームキック	⇦ⓅⓀ	特殊上	振り向き状態へ
スピニングバックナックルロー	⇦Ⓟ⇩Ⓚ	下	
サイドフックターン	⇦⇦Ⓟ	上	振り向き状態へ
スマッシュストレート	⇦⬁Ⓟ	上	
スマッシュストレートフック	⇦⬁ⓅⓅ	上	
ライトニングバックナックル	⇦⬁ⓅⓅⓅ	上	
スマッシュバックナックル	⇦⬁ⓅⓅⓅ+Ⓚ	中	ため可
スクァトストレート	⇩Ⓟ	特殊下	
スマッシュアッパー	⬇⬀Ⓟ	中	
スラントバックナックル	⬂Ⓟ	下	
スラントロースピンキック	⬂ⓅⓀ	下	
スマッシュキック	Ⓚ	上	
スマッシュキック	➡Ⓚ	上	踏み込む
スマッシュキック～バックナックル	ⓀⓅ	上	⇦でスライドシャッフルへ
コンボナックルスピンキック	ⓀⓅⓀ	特殊上	振り向き状態へ
コンボナックルロー	ⓀⓅ⇩Ⓚ	下	
ダブルスピニングキック	ⓀⓀ	中	
グローインキック	⇨Ⓚ	中	
ステップインミドルキック	⇨⇨Ⓚ	中	技切り替えA1、⇦で振り向き状態へ
ダッシュハンマーキック	⇨⇨Ⓚ	中	技切り替えA2
スタンディングニーキック	⇦Ⓚ	中	
スタンディングニーキックコンボ	⇦ⓀⓀ	上	
スピニングキックターン	⇦⇦Ⓚ	上	振り向き状態へ
スマッシュローキック	⇩Ⓚ	下	技切り替えB1
フェイクエルボー	⇩ⓀⓅ	中	技切り替えB1、⇩Ⓚが出る前に入力
フェイクエルボーバックナックル	⇩ⓀⓅⓅ	特殊上	技切り替えB1、⇩Ⓚが出る前に入力
トーキック	⇩Ⓚ	中	技切り替えB2
フェイクトースラント	⇩ⓀⓅ	下	技切り替えB2、⇩Ⓚが出る前に入力
ローキック	⬇ or ⬃Ⓚ	下	
ミドルキック	⬂Ⓚ	中	
ミドルキック～ジャブ	⬂ⓀⓅ	上	
スピンキックコンビネーション	⬂ⓀⓅⓀ	上	
ハイアングルアッパーキック	⬂⬂Ⓚ	中	
サマーソルトキック	⬁Ⓚ or ⬁Ⓚ+Ⓖ	中	
ダブルドラゴン	⬁Ⓚ	中、上	
ビートナックル	Ⓟ+Ⓚ	中	
ビート&バックナックル	Ⓟ+ⓀⓅ	上	
ビートスピンキック	Ⓟ+ⓀⓀ	特殊上	⇦でスライドシャッフルへ
チョッピングレフト	⇨Ⓟ+Ⓚ	中	⇦でスライドシャッフルへ
チョッピングレフトコンボ	⇨Ⓟ+ⓀⓅ	中	
スウェーフック	⇦Ⓟ+Ⓚ	上	Ⓟからの技につながる
ビルジー	⇦⇦Ⓟ+Ⓚ	上	
ライトニングキック1	⬃Ⓟ+Ⓚ	特殊中	
ライトニングキック2	⬃Ⓟ+ⓀⓀ	中	
ライトニングキック3	⬃Ⓟ+ⓀⓀⓀ	中	
ライトニングキック4	⬃Ⓟ+ⓀⓀⓀⓀ	上	
ライトニングキック5	⬃Ⓟ+ⓀⓀⓀⓀⓀ	上	
ボディブロー	⬂Ⓟ+Ⓚ	中	
キス　オブ　ザ　ドラゴン	⬂Ⓟ+Ⓚ(ヒット時)Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	
ライトニングコンビネーション1	⬀Ⓟ+Ⓚ	中	
ライトニングコンビネーション2	⬀Ⓟ+ⓀⓅ	中	
ライトニングコンビネーション3	⬀Ⓟ+ⓀⓅⓅ	中	
ライトニングコンビネーション4	⬀Ⓟ+ⓀⓅⓅⓅ	上	
ライトニングコンビネーション5	⬀Ⓟ+ⓀⓅⓅⓅⓀ	上	
ライトニングロー	⬀Ⓟ+ⓀⓅⓅⓅ⇩Ⓚ	下	
スピニングキック	Ⓚ+Ⓖ	上	⇦でスライドシャッフルへ
スピニングキックロースピンキック	Ⓚ+Ⓖ⇩Ⓚ+Ⓖ	下	
スピンヒールソード	⬂Ⓚ+Ⓖ	中	
ミドルスピンキック	⇦⇨Ⓚ+Ⓖ	中	
レッグスライサー	⬃Ⓚ+Ⓖ	下	
スピンレッグスライサー	⬃Ⓚ+ⒼⓀ	特殊上	
ジャンピングソバット	⬁Ⓚ+Ⓖ	中	
ヘッドフックキック	⬂Ⓚ+Ⓖ	上	
スイッチステップ	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	
スイッチスピンキック	Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓀ	中	⇦でスライドシャッフルへ
バリアキック	(避け中)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	
スライドシャッフル	⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	
フラッシュバックナックル	スライドシャッフル中Ⓟ	上	
ステップインソード	スライドシャッフル中Ⓚ	中	キャンセル可
ステップインロークラッシュ	スライドシャッフル中⇩Ⓚ	下	
ステップインロー・スラッシュハイ	スライドシャッフル中⇩ⓀⓀ	上	
ドラゴンバックナックル	スライドシャッフル中Ⓟ+Ⓚ	中	
ダッキング	スライドシャッフル中⬂⬂	その他(特殊行動)	
ダッキング～ヘビィボディ	スライドシャッフル中⬂⬂Ⓟ	中	
ダッキング～トーキック	スライドシャッフル中⬂⬂Ⓚ	中	
トーキックサマーソルトキック	スライドシャッフル中⬂⬂ⓀⓅ+Ⓖ	打撃投げ	
エルボー	(上昇中)Ⓟ	中	ジャンプ攻撃
ステップストレート	(空中)Ⓟ	中	ジャンプ攻撃
ステップフックキック	(上昇中、空中)Ⓚ	中	ジャンプ攻撃
ステップヒールキック	(着地ぎわ)Ⓚ	中	ジャンプ攻撃
ターンナックル	(敵背後)Ⓟ	上	背後攻撃、Ⓟからの技につながる
ターンスラントバックナックル	(敵背後)⇩Ⓟ	下	背後攻撃、⬂Ⓟからの技につながる
ターンキック	(敵背後)Ⓚ	上	背後攻撃、ステップバックへ(カウンターヒット時は移行しない)
ターンロースピンキック	(敵背後)⇩Ⓚ	下	背後攻撃
ブラインドバックナックル	(敵背後)Ⓟ+Ⓚ	中	背後攻撃
ステップバック	(敵背後)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	背後攻撃
ステップバックビルジー	(敵背後)Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ	上	背後攻撃
ステップバックサイドキック	(敵背後)Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓀ	中	背後攻撃
リアクトラウンドキック	(壁正面)⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	壁技
ウォールバックロール	(壁正面)⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	壁技
サッカーボールキック	(敵ダウン)⬂Ⓚ		ダウン攻撃
ジャンピングニースタンプ	(敵ダウン)⇧Ⓟ		ダウン攻撃
ワンインチブロー	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
ドラゴンフィスト	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
ニーストライク	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
ドラゴンスナップ	⬂Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
サディスティックハンギングニー	⬂⬂Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
ウォールフェイスクラッシュ	(敵壁背後)⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	壁投げ
ネックスラッシング	(敵右)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	横投げ
ネックスラッシング	(敵左)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	横投げ
フェイスクラッシャー	(敵後ろ向き)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	背後投げ
バクサオ	レバーニュートラル時(対・上中Ⓟ)	当て身	
バクサオナックル	(バクサオ成功時)Ⓟ	中	

ゲー戦員 Final Tuned ほかにも注意すべき変更点がいくつかある。パンチサイドキック（逆構え中ⓅⓀ）はヒット時の展開が遅くなり、よろけ時間も短縮。立ちⓅにつなぐのは有効ではなくなったので、二択を仕掛けよう。また、スピニングスラントバックナックル（⇦Ⓟ⇧Ⓟ）はヒット時の有利が減少（＋1フレーム）。その代わり、ダブルバックナックル（⇦ⓅⓅ）がノーマルヒットでダウンに。

サラ・ブライアント

Sarah Bryant

洗練された足技の数々 相手を深みに陥れる!

主要技の性能にわずかに陰りが見えるが、それはどのキャラも同じ。新技を交えた、対応が困難な連係で相手をねじ伏せよう。 Text:

フラミンゴからの選択肢を増やす

技は変化したものの、やはり基本の攻めとなるのはパンチニーキック(Ⓟ⇩Ⓚ)。立ちⓅ→投げという連係と使い分けるだけで強力な二択になる。

ほかに先手を取りやすい技はコンボリバースハイキック(ⓅⓅⓀⓀ)。3発目が全回転の特殊上段で、ノーマルヒットすれば肘と投げの二択を仕掛けられる。4発目はガードされても有利なので、フラミンゴから攻め込んでいこう。この技は相手にしゃがみガードでかわされない限り攻め続けられる便利な技だ。

主力の浮かせ技だったドラゴンスマッシュキャノン(⇧⇧Ⓚ)は、ガードされたときに発生が肘クラスの技を反撃で決められてしまう。また空中コンボで使ったときの浮き直しが無くなったため、軽量級にドラゴンスマッシュキャノンがヒットした場合はハイキックストレート(ⓀⓅ)からのコンボを決めていこう。サーペントスマッシュキャノン(⇩Ⓟ+ⓀⓀ)は、1発目がガードされると投げによる反撃を受けるように。空中コンボはほぼ従来のものが決まる。

ドラゴンスマッシュキャノンの浮きは前作とほぼ同じ。コンボ構成を見直そう。

フラミンゴからの選択肢を増やす

フラミンゴの有利な状態からの選択肢に、リバースハイキック(フラミンゴ中Ⓚ+ⒼⓀ)を加えていきたい。1発目は全回転の上段で、さばき技に強いのが特徴。通常のフラミンゴの有利状態(+4フレーム)からは中量級Ⓟクラスに打ち勝てる。なお、この技のヒット状況はコンボリバースハイキックとほぼ同等(上記参照)となる。

チェンジ技について

技Aのスピンエッジキック(⇦Ⓚ+Ⓖ)は中間距離で守備的な行動をしやすいのが特徴。クレセントヒールはⒼキャンセルで通常構えからいきなりフラミンゴに移行できるので、攻めのアクセントとして使っていける。

技Bのスピニングスケアクロウ(Ⓚ+Ⓖ)はガード後の切り返しがしやすく、全回転中段のスピンキックはヒット後に受け身攻めがしやすい。

クレセントヒールは、Ⓖキャンセルで最速でフラミンゴに移行できる貴重な技だ。

受け身攻め重視ならスピンキックがオススメ。攻めの選択肢が少なくて済む。

SARAH COMMAND LIST

技名	コマンド	攻撃判定	備考
ストレートリード	(敵近く)Ⓟ	上	
ストレートリード	Ⓟ	上	
ストレートリード	➡Ⓟ	上	踏み込む
ストレートリード	⬅Ⓟ	上	
ジャブストレート	ⓅⓅ	上	
フラッシュピストンパンチ(A)	ⓅⓅⓅ	上	
フラッシュピストンパンチ(B)	ⓅⓅ⇗Ⓟ	上	
フラッシュピストンパンチ(C)	ⓅⓅ⇧Ⓟ	上	
コンボライジングニー	ⓅⓅⓅⓀ	中	
コンボサマーソルトキック	ⓅⓅ⇩or⇘ⓅⓀ	中	
コンボサマーソルトキック	ⓅⓅⓅ⇖or⇧Ⓚ	中	
コンボサマーソルトキック	ⓅⓅ⇧ⓅⓀ	中	
コンボスケアクロウ	ⓅⓅⓅ⇘Ⓚ	中	フラミンゴへ
コンボバックスピンキック	ⓅⓅⓀ	特殊上	
コンボリバースハイキック	ⓅⓅⓀⓀ	上	フラミンゴへ
パンチハイキック	ⓅⓀ	上	キャンセル可
パンチニーキック	Ⓟ⇩Ⓚ	中	
ライジングエルボー	⇨Ⓟ	中	
エルボーサイドチョップ	⇨ⓅⓅ	上	
ダブルジョイントバット	⇨ⓅⓀ	特殊中	
エルボーフックキック	⇨Ⓟ⇨Ⓚ	上	フラミンゴへ、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖでステップへ
バックナックルターン	⇦⇦Ⓟ	上	振り向き状態へ
スクァトストレート	⇙Ⓟ	特殊下	
スナップサイドチョップ	⇧Ⓟ	上	
セットアップコンビネーション	⇘ⓅⓀ	特殊上	フラミンゴへ、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖでステップへ
ヴァーティカルフックキック	Ⓚ	上	キャンセル可
ヴァーティカルフックキック	➡Ⓚ	上	キャンセル可
ハイキックストレート	ⓀⓅ	上	
ダブルスラストキック	ⓀⓀ	中	
クイックニー	⇨Ⓚ	中	
ダッシュニー	⇨⇨Ⓚ	中	
スイッチキック	⇦Ⓚ	中	フラミンゴへ
バックスピンキックターン	⇦⇦Ⓚ	上	振り向き状態へ
ジャックナイフキック	⇩Ⓚ	中	
ジャックナイフミドルキック	⇩ⓀⓀ	中	
ローキック	⬇or⇩Ⓚ	下	
スピンターンキック	⬇⇨Ⓚ	上	振り向き状態へ
ダブルスピンキック	⬇⇨ⓀⓀ	上	
ミドルキック	⇧Ⓚ	中	
ミラージュキック	⇧ⓀⓀ	上上	フラミンゴへ
ドラゴンスマッシュキャノン	⇧⇧Ⓚ	中	
フェザースケアクロウ	⇧Ⓚ	中	フラミンゴへ
サマーソルトキック	⇩Ⓚ or ⇩Ⓚ+Ⓖ	中	
フルスピンヒールキック	⇦Ⓚ	中	
ヒールキックムーンサルト	⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	
ハイドサイドキック	Ⓟ+Ⓚ	中	さばき、フラミンゴへ
ブリーズショット	⇦Ⓟ+Ⓚ	上	
ウィンドナックル	⇨Ⓟ+ⓀⓅ	上	
ストームコンビネーション	⇨Ⓟ+ⓀⓅⓀ	上	キャンセル可(キャンセル時はフラミンゴへ)
ダブルライズキック	⇦Ⓟ+Ⓚ	中中	フラミンゴへ
サーペントトーキック	⇩Ⓟ+Ⓚ	中	
サーペントスマッシュキャノン	⇩Ⓟ+ⓀⓀ	上	
スピニングスケアクロウ	Ⓚ+Ⓖ	上	技切り替えB1、フラミンゴへ、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖでステップへ
スピンキック	Ⓚ+Ⓖ	中	技切り替えB2
クラッシュトルネード	(立ち途中)Ⓚ+Ⓖ	上(最大ため時、中)	ため可
スピンヒールソード	⇨Ⓚ+Ⓖ	中	
クレセントヒール	⇦Ⓚ+Ⓖ	中	技切り替えA1、キャンセル可(キャンセル時はフラミンゴへ)
スピンエッジキック	⇦Ⓚ+Ⓖ	中	技切り替えA2
レッグスライサー	⇩Ⓚ+Ⓖ	下	
ライジングニー	⬇⇨Ⓚ+Ⓖ	中	
ライジングニーダブル	⬇⇨Ⓚ+ⒼⓀ	中	
ライジングニーコンボ	⬇⇨Ⓚ+Ⓖ·Ⓚ	中	
ラウンドキック	⇙Ⓚ+Ⓖ	中	
ロースピンキック	⇘Ⓚ+Ⓖ	下	
ヴァルキリーロー	⇙Ⓚ+Ⓖ	下	
ヴァルキリーソード	⇧Ⓚ+ⒼⓀ	上	フラミンゴへ、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖでステップへ
ヴェノムスマッシュ	⇩Ⓚ+Ⓖ	中	
ムーンサルト	⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	
サイドステップキック	(避け中)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	
ランニングニー	(走り中)➡Ⓚ	中	
カットインパンチ	フラミンゴ中Ⓟ	上	Ⓟからの技につながる
カットインチョップ	フラミンゴ中⇧Ⓟ	上	⇧Ⓟからの技につながる
ライトハイキック	フラミンゴ中Ⓚ	特殊上	フラミンゴへ
ラウンドトリップキック	フラミンゴ中ⓀⓀ	上	フラミンゴへ
サイドキックコンビネーション	フラミンゴ中ⓀⓀⓀ	中	フラミンゴへ
ローカットコンビネーション	フラミンゴ中ⓀⓀ⇩Ⓚ	下	フラミンゴへ
キャノンコンビネーション	フラミンゴ中ⓀⓀⓀ+Ⓖ	中	フラミンゴへ
ガードクラッシュソード	フラミンゴ中⇨Ⓚ	中	フラミンゴへ
クラッシュロー	フラミンゴ中⇩Ⓚ	下	フラミンゴへ
ハンドホールドネックカット	フラミンゴ中⇩Ⓚ(ヒット時)Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	
カットインミドル	フラミンゴ中⇘Ⓚ	中	フラミンゴへ
サマーソルトキック	フラミンゴ中⇩or⇧Ⓚ	中	
フェイク	フラミンゴ中Ⓟ+Ⓚ(対・下Ⓟ)	さばき	さばき、フラミンゴへ
バックナックル	フラミンゴ中⇦Ⓟ+Ⓚ	上	
バックナックルサイドキック	フラミンゴ中⇦Ⓟ+ⓀⓀ	中	
バックナックルローキック	フラミンゴ中⇦Ⓟ+Ⓚ⇩Ⓚ	下	
エッジキックコンボ・ダブル	フラミンゴ中⇦Ⓟ+Ⓚ⇩Ⓚ(ヒット時)Ⓚ	中	
エッジキックコンボ・トリプル	フラミンゴ中⇦Ⓟ+Ⓚ⇩ⓀⓀ(ヒット時)Ⓚ	上	フラミンゴへ
サイドネックカットソード	フラミンゴ中⇩or⇧Ⓟ+Ⓚ	中	フラミンゴへ、キャンセル可
バックスピンキック	フラミンゴ中Ⓚ+Ⓖ	上	
リバースハイキック	フラミンゴ中Ⓚ+ⒼⓀ	上	フラミンゴへ
ヒールソードスラッシュ	フラミンゴ中⇨Ⓚ+Ⓖ	中	
ロースピンキック	フラミンゴ中⇩Ⓚ+Ⓖ	下	フラミンゴへ
ヒールソード	フラミンゴ中⇧Ⓚ+Ⓖ	中	
ネックカットスラッシュ	フラミンゴ中⇧Ⓚ+Ⓖ(ガードorヒット時)Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	
レッグフックスロー	フラミンゴ中Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	
ガトリングキックビート	フラミンゴ中⇩⇨⇧⇦or⇧⇨⇩⇦Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	
ステップインメナス	フラミンゴ中⇨	その他(特殊行動)	フラミンゴへ
バックロールエスケープ	フラミンゴ中⇘	その他(特殊行動)	
ムーンサルト	フラミンゴ中⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	フラミンゴへ
ターンキック	(敵背後)フラミンゴ中Ⓚ	上	
ターンロースピンキック	(敵背後)フラミンゴ中⇩Ⓚ	下	
ステップ	フラミンゴ中Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	ステップへ
ステップ~クロスストレート	ステップ中Ⓟ	上	
クロスストレート~フックキック	ステップ中ⓅⓀ	特殊上	フラミンゴへ、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖでステップへ
ステップ~トーキック	ステップ中Ⓚ	中	キャンセル可(キャンセル時はフラミンゴへ)
トーキック~バックスピンキック	ステップ中ⓀⓀ	上	
トーキックコンビネーション	ステップ中ⓀⓀⓀ	中	キャンセル可(キャンセル時はフラミンゴへ)
ステップ~ローキック	ステップ中⇩Ⓚ	下	フラミンゴ中⇦Ⓟ+Ⓚ⇩Ⓚからの技につながる
ステップ~フェイク	ステップ中Ⓟ+Ⓚ(対・下Ⓟ)	さばき	さばき、フラミンゴへ
ステップ~ラウンドスピンキック	ステップ中Ⓚ+Ⓖ	上	
トルネードスピンキック	ステップ中Ⓚ+ⒼⓀ	特殊上	
ステップ~ロースピンキック	ステップ中⇩Ⓚ+Ⓖ	下	フラミンゴへ
エルボー	(上昇中)Ⓟ	中	ジャンプ攻撃
ステップストレート	(空中)Ⓟ	中	ジャンプ攻撃
ステップフックキック	(空中)Ⓚ	中	ジャンプ攻撃
ステップヒールキック	(着地ぎわ)Ⓚ	中	ジャンプ攻撃
ターンナックル	(敵背後)Ⓟ	上	背後攻撃、Ⓟからの技につながる
ターンローストレート	(敵背後)⇩Ⓟ	下	背後攻撃
ターンキック	(敵背後)Ⓚ	上	背後攻撃
ターンロースピンキック	(敵背後)⇩Ⓚ	下	背後攻撃
ドラゴンキック	(敵背後)⇨Ⓚ	上	背後攻撃
ターンライジングキック	(敵背後)⇧Ⓚ	中	背後攻撃
ターンフックキック	(敵背後)Ⓚ+Ⓖ	上	背後攻撃、フラミンゴへ、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖでステップへ
ムーンサルト	(敵背後)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	
リアクトラウンドキック	(壁正面)⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	壁技
ウォールバックロール	(壁正面)⇙Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	壁技
サッカーボールキック	(敵ダウン)⇧Ⓚ		ダウン攻撃
ジャンピングニースタンプ	(敵ダウン)⇧Ⓟ		ダウン攻撃
フロントスープレックス	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
ネックブリーカードロップ	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
フォーリンエンジェルスロー	⇨⇧Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
マーメイドファランクス	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
レッグホールドスロー	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
スイートペイン	⇩⇘⇨⇧or⇧⇦⇩⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
ローリングフェイスクラッシュ	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	
ライトニングニースマッシュ	(敵壁背後)⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	壁投げ
シェルブレイクエルボー	(敵右)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	横投げ
シェルブレイクエルボー	(敵左)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	横投げ
バックドロップ	(敵後ろ向き)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	背後投げ

グー練習 Final Tuned **コンボリバースハイキックの詳細**：2~3発目は2発目がカウンターヒットすれば連続ヒットし、4発目は3発目ノーマルヒットから最大ディレイをかけても連続ヒットする。また、4発目がカウンター以上で、最速で出すカットインチョップ(フラミンゴ中⇧Ⓟ)やバックナックル(フラミンゴ中⇦Ⓟ+Ⓚ)が連続ヒットする。

ラウ・チェン
Lau Chan

今まで通りの力を出すためには新技への転換が必須！

弱体化したとはいえ、まだまだ主力となるに足る性能を持つ斜上掌。新派生を使いこなし、弱体化を補え！

Text：ちゃっきー

斜上掌の使い方に変化あり

小カウンターでは浮かすことができない、硬化カウンターで連環虎燕掌(⬇⇘ⓅⓅ+Ⓚ)が連続ヒットしないなど、大きな変更が加えられている斜上掌(⬇⇘Ⓟ)。この変更への対応策を練ることが、ラウにとって急務となる。

避け後の反撃や不利な状況での逆二択など、これまで連環虎燕掌を狙っていた場面は、斜上槍掌(⬇⇘Ⓟ⇨Ⓟ)に切り替えていく。硬化カウンターで連続ヒットするので、その後は虎槍掌(⇦⇨Ⓟ)ヒット後と同じコンボを入れてダメージを与えよう。

有利な場面でカウンターを狙うときは、これまで通り斜上冲捶(⬇⇘ⓅⓅ)へ。中カウンター以上で浮かせた後は空中コンボを決めよう。小カウンターの場合は、ヒット確認でできる限り斜上冲捶～連拳腿(⬇⇘ⓅⓅⓀ)につなぎたい。

新しく加わった虎形への移行を絡めれば、ここから有効な攻めを組み立てられる。

なお、連拳腿～虎形(ⓅⓀⓅ+Ⓚ+Ⓖ)は通常の連拳腿より硬化が短く、ノーマルヒット後は虎脚背転(虎形中Ⓚ)で相手のしゃがみⓅをつぶせる。これを軸に、避け対策の遅らせ黄鷹鎖喉(虎形中⇨ⓅⓅ+Ⓖ)、立ちガードを崩す虎爪撃掌(虎形中⇨Ⓟ+Ⓚ)などを交ぜ、攻めを組み立てよう。ちなみに、虎爪撃掌はヒット時も相手をよろけさせるようになった。常に虎槍掌につないでいって問題無い。

チェンジ技について

ラウのチェンジ技は、いずれも実戦での使用頻度が低め。趣味で選んでしまっても問題無いだろう。その中では、虎燕壁拳～蹬脚(⇦ⓅⓀ)が比較的実用度が高い。1発目はしゃがみⓅなどリーチの短い技をかわす性質があるので、肘撃をガードされた後などに連係させてみるといい。また、中段→中段の連係技の割に、2発ガードされても投げ程度の反撃ですむ点も魅力だ。

しゃがみⓅをかわしつつヒットさせられる虎燕壁拳。状況を判断して

2発目の蹬脚につないでいれば、ダウンを奪い、強力な受け身攻めへと移行する。

脚背転は、カウンターヒット時に尻もちよろけを奪える。

連環虎燕掌の弱体化で、重要度の増した斜上冲捶～連拳腿。虎形への移行も可能に。

LAU COMMAND LIST

冲捶	(敵近く)Ⓟ	上	
冲捶	Ⓟ	上	
冲捶	➡Ⓟ	上	踏み込む
連掌	ⓅⓅ	上	
雷撃掌	ⓅⓅⓅ	上	
連環転身脚	ⓅⓅⓅⓀ	上	
連環転身掃脚	ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ	下	
連環背転脚	ⓅⓅⓅ⇙or⇦Ⓚ	中	
双拳旋風腿	ⓅⓅⓀ	上	
背旋連掌	Ⓟ⇦Ⓟ	特殊中	振り向き状態へ
転身双虎掌	Ⓟ⇦ⓅⓅ	中	
連拳腿	ⓅⓀ	上	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで虎形へ
肘撃	⇨Ⓟ	中	
鳳凰槍掌	⇨ⓅⓅ	上	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで虎形へ
虎爪拳	⇘Ⓟ	上中	技切り替えA1、虎形へ
虎燕壁拳	⇦Ⓟ	中	技切り替えA2
蹬脚	⇘ⓅⓀ	中	技切り替えA2
虎槍掌	⇦⇨Ⓟ	上	
飛燕転身掌	⇘⇦Ⓟ	特殊中	振り向き状態へ
飛燕連掌	⇦⇦Ⓟ⇩Ⓟ	特殊中	⇘Ⓟからの技につながる
飛燕掃脚	⇦⇦Ⓟ⇩Ⓚ	下	
飛燕旋風脚	⇦⇦ⓅⓀ+Ⓖ	中	
掃冲拳	⇩Ⓟ	特殊下	
伏虎双掌	⬇⇦⇨Ⓟ	中	
斜上掌	⬇⇘Ⓟ	上	
斜上冲捶	⬇⇘ⓅⓅ	上	Ⓟからの技につながる、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで虎形へ
連環槍掌	⬇⇘Ⓟ⇨Ⓟ	上	
連環虎燕掌	⬇⇘ⓅⓅ+Ⓚ	中	
斜下掌	⇘Ⓟ	特殊中	
連掌	⇘ⓅⓅ	上	
連環掌	⇘ⓅⓅⓅ	上	
連掌転身脚	⇘ⓅⓅⓅⓀ	上	
連掌転身掃脚	⇘ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ	下	
連掌背転脚	⇘ⓅⓅⓅ⇙or⇦Ⓚ	中	
連掌旋風腿	⇘ⓅⓅⓀ	上	
順歩冲掌	⇘⇘Ⓟ	中	
順歩連掌	⇘⇘ⓅⓅ	上	Ⓟからの技につながる、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで虎形へ
括面腿	Ⓚ	上	キャンセル可
連腿旋風	ⓀⓀ	上	距離によってダメージ変化
腿登裏旋脚	(立ち途中)Ⓚ	中	
地掃腿	⇙⇩Ⓚ	下	
下槍腿	⇩Ⓚ	下	
虎燕下槍連掌	⇩ⓀⓅ	上	
旋鞭腿	⬇or⇘Ⓚ	下	
転身裏旋脚	⬇or⇘ⓀⓀ	上	
旋中腿	⇘Ⓚ	中	
穿脚冲掌	⇘ⓀⓅ	上	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで虎形へ
穿脚連環虎掌	⇘ⓀⓅⓅ	上	
虎脚背転	⇙Ⓚ	中	
騰空虎穿脚	⇙Ⓚ	中	
燕子掌	Ⓟ+Ⓚ	中	ため可、ため中⇦で虎形へ
転身穿肘撃	⇨Ⓟ+Ⓚ	中	
双虎旋爪	⇦⇦Ⓟ+Ⓚ	中中	振り向き状態へ
左虎爪掌	⇘Ⓟ+Ⓚ	中	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで虎形へ
虎燕転身右担肘	⇘Ⓟ+ⓀⓅ	特殊上	
虎燕爪拳	⇙Ⓟ+Ⓚ	中	
虎燕双翼手	⇘Ⓟ+Ⓚ	特殊上	
双虎烈把	⇘⇘Ⓟ+Ⓚ	中	
翻身壁拳	⇗Ⓟ+Ⓚ	中	
旋風牙～虎形	Ⓚ+Ⓖ	特殊上	虎形へ
燕旋蹴	⇩Ⓚ+Ⓖ	下	
虎龍転身脚	⇦Ⓚ+Ⓖ	上	距離によってダメージ変化
燕陣旋風脚	⇦Ⓚ+Ⓖ	上	振り向き状態へ
空虎脚	⇙Ⓚ+Ⓖ	中	
向側避虎燕掌	(避け中)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	
穿心拳	虎形中Ⓟ	中	
穿心斜上掌	虎形中ⓅⓅ	特殊上	
穿心斜上双掌	虎形中ⓅⓅⓅ+Ⓚ	中	
偸歩撩陰掌	虎形中⇨Ⓟ	中	
黄鷹鎖喉	虎形中⇨Ⓟ(ヒット時)Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	
騰空連環掌	虎形中⇙Ⓟ	中中	
虎脚背転	虎形中Ⓚ	中	技切り替えB1
虎形～地掃腿	虎形中Ⓚ	下	技切り替えB2
虎形～燕子掌	虎形中Ⓟ+Ⓚ	中	
虎爪撃掌	虎形中⇨Ⓟ+Ⓚ	上	上段ガード外し
背冲拳	虎形中(敵背後)Ⓟ	上	Ⓟからの技につながる
背後斜下掌	虎形中(敵背後)⇩Ⓟ	特殊中	⇘Ⓟからの技につながる
背冲腿	虎形中(敵背後)Ⓚ	上	
座架旋腿	虎形中(敵背後)⇩Ⓚ	下	
撃崩肘	虎形中(敵背後)Ⓟ+Ⓚ	中	
騰空斜掌	(上昇中)Ⓟ	中	ジャンプ攻撃
騰空冲拳	(空中)Ⓟ	中	ジャンプ攻撃
烈火虎尖脚	(上昇中or空中)Ⓚ	中	ジャンプ攻撃
騰空中脚	(着地ぎわ)Ⓚ	中	ジャンプ攻撃
転身掃腿	(着地ぎわ)⇩Ⓚ	下	ジャンプ攻撃
背冲拳	(敵背後)Ⓟ	上	背後攻撃、Ⓟからの技につながる
背後斜下掌	(敵背後)⇩Ⓟ	特殊中	背後攻撃、⇘Ⓟからの技につながる
背冲腿	(敵背後)Ⓚ	上	背後攻撃
座架旋腿	(敵背後)⇩Ⓚ	下	背後攻撃
虎脚背転	(敵背後)⇙Ⓚ	中	背後攻撃、先行入力
騰空背翔	(敵背後)⇧Ⓚ+Ⓖ	中	背後攻撃、先行入力
撃崩肘	(敵背後)Ⓟ+Ⓚ	中	背後攻撃
壁掛背蹴	(壁正面)⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	壁技
壁掛背転	(壁正面)⇙Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	壁技
踏襲撃	(敵ダウン)⇘Ⓚ		ダウン攻撃
虎爪雷蹴	(敵ダウン)⇧Ⓟ		ダウン攻撃
肩車頭落	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
雷震入林	⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
柳車旋転	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
柳手掛倒	⇘⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
転身巴蝴掌	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
虎燕連舞	⇨⇘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
翻身双虎爪掌	⬇⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
大地倒韻	⇘⇙Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
雷震入林	(壁背後)⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	壁投げ
柳車旋転	(壁背後)⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	壁投げ
転身爪巴掌	(敵右)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	横投げ
転身爪巴掌	(敵左)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	横投げ
猛虎背襲	(敵後ろ向き)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	背後投げ

ゲー懸 Final Tuned 虎形中の技が充実したラウ。上段をかわす虎形～燕子掌(虎形中Ⓟ+Ⓚ)、下段をかわす騰空連環掌(虎形中⇙Ⓟ)が備わり、少し不利な状況でも相手の攻めに対応できる。あとは、リーチが非常に長い黄鷹鎖喉を遅らせ打撃に使い、避けにどれだけ対抗できるかがカギになる。ちなみに、偸歩撩陰掌(虎形中⇨Ⓟ)はガードされても確定反撃を受けず、背向け状態。

パイ・チェン

Pai Chan

数少ない強化点を活かそう

基本戦術は変わらないが、ほかのキャラに比べ弱体化が目立つパイ。持ち前の早い展開で相手を押さえ込んでいこう。

既存技の変更点を確認

まずは既存技の変更点を見てみよう。特に大きく変わった技は高蹴腿（Ⓚ）で、発生が1フレーム遅くなり、晶の馬歩衝靠（↓⇨Ⓟ＋Ⓚ）などに確定反撃技として決まらない。また、ヒット時の浮きが低くなり、コンボが入りにくくなっている。さらに派生技の高蹴下捶（ⓀⓅ）も攻撃判定が下段から特殊下段に変更されたため、高蹴腿からの派生二択が成立しなくなった。

前号でも触れたが、飛燕単脚（⬃Ⓚ）の攻撃属性が中段キックになったのも大きな変更点だろう。特に『VF4 FT』になり、キック系の技をさばかれると、特殊ダウンになることが増えたので注意が必要だ。相手のさばき技対策には、燕青虎双破（↓⇨Ⓟ）などの両手攻撃を使っていこう。

仆腿〜後掃双斬撃（仆腿中Ⓚ＋ⒼⓅ）も大きく変わり、2段目の出始めに、ほとんどの上・中段攻撃をさばく性能が追加された。これにより、1段目の下段回し蹴りに対する反撃技のほとんどをさばきつつ、2段目がヒットするようになった。2段目ヒット後は飛燕単脚（⬃Ⓚ）などで[illegible]撃が狙えるが、安定しないので状況によっては狙わない方が無難だろう。[illegible]時は[illegible]が入りやすい。なお、さばきを[illegible]されて2段目までガードされても、2フレーム有利となっているので飛燕単脚などで続けて攻めていける。

翻身掃脚（⬁Ⓚ＋Ⓖ）はモーションが変わり、かなり隙が少なくなった。また、発生・ヒット後の展開ともに若干遅くなったようで、やや使いにくい印象を受ける。

発生が遅く＆浮きが低くなったが、高蹴腿はやはり重要な反撃技。確定時は逃さずに。

チェンジ技について

⇨Ⓟの上歩冲掌は、『VF4』のときの技。性能がほぼ昔のままで、かなり使いやすい技だ。仆腿中Ⓟも仆腿〜冲天掌に変更可能だ。こちらは上段攻撃で、Ⓟの追加入力で連続ヒットする中段の仆腿〜冲天双掌に派生できる。2段目はガードされると相手の投げが確定する。現時点では、どちらの技も変更後が使えそうだ。特に上歩冲掌は、中間距離での主戦力になりそうな技だ。

小カウンターヒット時は腹崩れを奪えない[illegible]有利な状況[illegible]

初段はガードさせて1フレーム有利。飛燕単脚、投げ派生などで攻めていこう。

PAI COMMAND LIST

冲拳	(敵近く)Ⓟ	上	
冲拳	Ⓟ	上	
冲拳	➡Ⓟ	上	踏み込む
冲拳	➡Ⓟ	上	
連拳	ⓅⓅ	上	
雷撃掌	ⓅⓅⓅ	上	
連環転身脚	ⓅⓅⓅⓀ	上	
連環転身掃脚	ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ	下	
連環馬端脚	ⓅⓅⓅ⇦Ⓚ	特殊上	
連環背転脚	ⓅⓅⓅ⬃or⇦Ⓚ	中	
連拳蹴脚	ⓅⓅⓀ	特殊中	
連拳蹴起脚	ⓅⓅⓀⓀ	中	
連拳蹴	ⓅⓀ	上	
穿冲拳	⇨Ⓟ	中	
燕子双掌	⇦⇦Ⓟ	中	
飛燕弾腿	⇨⇨ⓅⓀ	上	
上歩掃冲掌	⇨⇨Ⓟ	上	さばき
燕青槍掌	⇨⇨ⓅⓅ	中	
燕青双掌盤	⬂Ⓟ	中	技切り替えA1
上歩冲掌	⇨Ⓟ	中	技切り替えA2
掃冲拳	⇩Ⓟ	特殊下	
燕青虎双破	↓⇨Ⓟ	中	
燕青雷撃拳	↓⇨Ⓟ	中	
蒼下捶	⬃Ⓟ	下	⇦で仆腿へ
蒼下旋風脚	⬃ⓅⓀ	特殊上(最大ため時、中)	ため可、ため時キャンセル可
蒼下連捶	⬃ⓅⓅ	上	ⓅⓅからの技につながる
蒼下連捶掌	⬃ⓅⓅ⇦Ⓟ	中	
裏圓捶	⬁Ⓟ	上	
高蹴腿	Ⓚ	上	
高蹴下捶	ⓀⓅ	特殊下	⇦で仆腿へ
高蹴下捶旋風脚	ⓀⓅⓀ	特殊上(最大ため時、中)	ため可、ため時キャンセル可
虎燕蹴脚	ⓀⓀ	中	
旋蹬裏旋脚	(立ち途中)Ⓚ	中	
燕青蹴脚	⇨Ⓚ	中	
燕青蹴起脚	⇨ⓀⓀ	中	
高端脚	⇨⇨Ⓚ	特殊上	
燕青撞脚	⬂Ⓚ	中	⇦で仆腿へ
半旋風	⇦⇦Ⓚ	上	振り向き状態へ
跳空後擺脚	⬃⇦ⓀⓀ	特殊上	
燕青下腿	⇩Ⓚ	下	⇦で振り向き状態へ
旋栽腿	↓or⬃Ⓚ	下	
連下旋腿	↓or⬃ⓀⓀ	上	
燕青背刃脚	↓⬂Ⓚ	中	
旋中腿	⬁Ⓚ	中	
旋脚冲掌	⇧ⓀⓅ	上	
背転脚	⬁Ⓚ	中	
連旋背転脚	⬃Ⓚ⇨Ⓚ	中	
飛燕単脚	⬃Ⓚ	中	
飛燕烈脚	⬃ⓀⓀ	中中	
燕青架掌盤	Ⓟ+Ⓚ	中	
飛燕転身掌	(立ち途中)Ⓟ+Ⓚ	中	振り向き状態へ
跳歩蒼下捶	⇨⇦Ⓟ+Ⓚ	下	⇦で仆腿へ、キャンセル可
架推掌	⇦⇦Ⓟ+Ⓚ	中	ため可
燕青掛腿	⇩or⇧Ⓟ+Ⓚ	下	ヒット時は投げにシフト
燕青旋風脚	Ⓚ+Ⓖ	特殊上	振り向き状態へ
燕青連脚	⇨Ⓚ+Ⓖ	中中	
燕青騰空擺脚	⇨⇦Ⓚ+Ⓖ	中中	振り向き状態へ
燕陣旋風脚	⇦Ⓚ+Ⓖ	上	距離によってダメージ変化
前掃腿	⬃Ⓚ+Ⓖ	下	
翻身掃脚	⬁Ⓚ+Ⓖ	下	
燕蹴背転脚	⬃Ⓚ+Ⓖ	中	
燕蹴背転連脚	⬃Ⓚ+ⒼⓀ	中	
側進旋風牙	(避け中)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	
翻身跳端脚	(走り中)➡Ⓚ	上(ガード不能)	距離によってダメージ変化
仆腿〜冲拳	仆腿中Ⓟ	中	技切り替えB1
仆腿〜雷撃掌	仆腿中ⓅⓅ	上	技切り替えB1、ⓅⓅⓅからの技につながる
仆腿〜冲天掌	仆腿中Ⓟ	上	技切り替えB2
仆腿〜冲天双掌	仆腿中ⓅⓅ	中	技切り替えB2
仆腿〜前掃腿	仆腿中Ⓚ	下	
仆腿〜前掃腿蹴脚	仆腿中ⓀⓀ	中中	
仆腿〜金鵬	仆腿中Ⓟ+Ⓚ	中	
仆腿〜後掃腿	仆腿中Ⓚ+Ⓖ	下	
仆腿〜後掃双斬撃	仆腿中Ⓚ+ⒼⓅ	中	さばき
迷蹤歩	⬂Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	
迷蹤歩流水掌打	迷蹤歩中Ⓟ	中中	仆腿へ
迷蹤歩激流掌打	迷蹤歩中ⓅⓅ	中中	仆腿へ
迷蹤歩激流破	迷蹤歩中ⓅⓅⓅ	中	
迷歩前掃腿	迷蹤歩中Ⓚ	下	
迷蹤芸燕旋脚	迷蹤歩中Ⓚ+Ⓖ	中	
迷蹤芸燕子連掌	迷蹤歩中Ⓚ+ⒼⓅ	中中	
迷蹤芸燕子連掌掃脚	迷蹤歩中Ⓚ+ⒼⓅⓀ	下	
騰空双掌	(上昇中)Ⓟ	中	ジャンプ攻撃
騰弾圏捶	(空中)Ⓟ	中	ジャンプ攻撃
飛刺腿	(上昇中)Ⓚ	中	ジャンプ攻撃
側蹴腿	(空中)Ⓚ	中	ジャンプ攻撃
側蹴腿	(着地ぎわ)Ⓚ	中	ジャンプ攻撃
背身崩捶	(敵背後)Ⓟ	上	背後攻撃、Ⓟからの技につながる
背身下捶	(敵背後)⇩Ⓟ	下	背後攻撃、⬃Ⓟからの技につながる、⇦で仆腿へ
後蹴腿	(敵背後)Ⓚ	中	背後攻撃
坐盤双掌	(敵背後)Ⓟ+Ⓚ	中	背後攻撃、振り向き状態へ
背身肘撃	(敵背後)⇩Ⓟ+Ⓚ	中	背後攻撃
背身掛脚	(敵背後)⇩Ⓟ+Ⓚ(ヒット時)Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	背後攻撃
座架旋腿	(敵背後)⇩Ⓚ	下	背後攻撃
前蹴後転脚	(敵背後)⬁Ⓚ	中	背後攻撃、先行入力
迷蹤歩	(敵背後)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	背後攻撃、振り向き状態へ
壁掛背蹴	(壁正面)⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	壁技
壁掛背転	(壁正面)⬃Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	壁技
雷陰掌打	(敵ダウン)⇧Ⓟ		ダウン攻撃
燕蹴雷撃	(敵ダウン)⇧Ⓟ		ダウン攻撃
飛燕重蹴	(敵ダウン)⇧Ⓚ+Ⓖ		ダウン攻撃
倒身崩掃脚	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
雷霆入林	⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
倒身陰掌	⇦⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
燕青翻身下腿	⇨⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
翻身背折靠	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
燕青門下	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
撃燕掛塔	⬂⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
空烈天翻	↓⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
飛燕翻身	⇧Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
旋風燕軍	⇩⇨⇧⇦or⇧⇨⇩⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
雷霆入林	(壁背後)⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	壁投げ
背身挑掌	(敵右)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	横投げ
背身挑掌	(敵左)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	横投げ
春燕掛塔	(敵後ろ向き)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	背後投げ
前蹴後転脚	春燕掛塔中Ⓚ+Ⓖ	中	
飛燕転身昇脚	(敵しゃがみ)⬃Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	
燕風騰翔	(敵しゃがみ)⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	
燕青翔腿	(敵しゃがみ)⇦⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	
背身挑掌	(敵右しゃがみ)⇩or⬃Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	
背身挑掌	(敵左しゃがみ)⇩or⬂Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	
春燕掛塔	(敵後ろ向きしゃがみ)⇩or⬂Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	
雲手・双掌破	⇦or⬁Ⓟ+Ⓚ(対・上中Ⓟ)	当て身	
旋風擺脚	⇦or⬁Ⓟ+Ⓚ(対・右上中Ⓚ)	当て身	
旋風掃脚	⇦or⬁Ⓟ+Ⓚ(対・左上中Ⓚ)	当て身	
双推山門	⇦or⬁Ⓟ+Ⓚ(対・右上中肘)	当て身	
落燕掛塔	⇦or⬁Ⓟ+Ⓚ(対・左上中肘)	当て身	
青牛献角	⬁Ⓟ+Ⓚ(対・右ミドル)	当て身	
流水壁掌	⬁Ⓟ+Ⓚ(対・左ミドル)	当て身	
提膝掃脚	⬁Ⓟ+Ⓚ(対・右ヒザ)	当て身	
操膝倒落	⬁Ⓟ+Ⓚ(対・左ヒザ)	当て身	
燕旋擺柳	⇦or⬁Ⓟ+Ⓚ(対・上中Ⓟ)	当て身	
螺旋按掌	⇦or⬁Ⓟ+Ⓚ(対・上中Ⓚ)	当て身	
翻身螺旋按靠	(相手パイの螺旋按掌成立時)Ⓟ+Ⓖ	当て身	対パイ限定
飛燕擺柳	⇦or⬁Ⓟ+Ⓚ(対・上中肘)	当て身	
架脚旋転	⬃Ⓟ+Ⓚ(対 ミドル)	当て身	
膝転倒洞	⬃Ⓟ+Ⓚ(対・膝)	当て身	

ゲー斬実 Final Tuned

新技の跳歩蒼下捶（⇨⇦Ⓟ＋Ⓚ）について：モーションが大きく、硬化が長そうに見えるが、実はガードされても5フレーム不利なだけだ。ノーマルヒット時には3フレーム不利。また小、中カウンターヒット時は1フレーム有利。さらに大カウンターヒット時は足崩れを奪いコンボにいける。空中判定になるのも早いので、実は近距離でも使えるかも!?

ウルフ・ホークフィールド

Wolf Hawkfield

[illegible]相手を圧[illegible]投げの威力[illegible]注目しよう。

強力な投げ技を最大限に活かすために……

ウルフの特徴として挙げられるのが豊富な投げ技。ただし、投げ技を狙うには、打撃技とうまく使い分けることが重要となる。そのため、細かい変更点がある打撃技の性能もチェックしておきたい。

まず注目したいのが、主力となるスクリューフック（⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ）。攻撃判定は今まで通り特殊中段となっており、肘クラスの発生速度を誇る技だ。カウンターヒット後には、追加ダメージを期待できるので活躍の機会が多い。

この技は前作まで硬化差＋2の状況で出すと強力だったが、定位置が八の字の場合は相手のしゃがみⓅなどで止められてしまっていた。しかし、本作からは攻撃判定が若干強化され、硬化差＋2の状況ならば定位置に左右されず相手のしゃがみⓅに打ち勝つことができるようになった。

次に、新技のリバ[illegible]ト[illegible]（[illegible]Ⓚ）に注目したい。リーチが長く、発生の早さもミドルキッククラスと、なかなか高性能な技だ。この技のおかげで、相手との距離が離れている状態で、今までは直接二択を迫っていた場面などでも、けん制で相手の出方をうかがうという選択肢が増えた。

このほかに、相手の[illegible]を攻めるときに[illegible]いきたいのが、新技のオーガスラッシュ（⇨⇧⇩⇙⇦Ⓟ＋Ⓚ）からの打撃投げ。オーガスラッシュの投げ方向は側面で、スクリューフックと同じなので、ノーマルヒットで安定したダメージが期待できる。

チェンジ技について

A2のニーブラスト（⇨Ⓚ）は、ノーマルヒットから「しゃがみⓅ→リバーススレッジハンマー（⬇⇦⇨Ⓟ）」というコンボが入るのが魅力。しかし、ガードされたときは肘クラスの反撃が入ってしまうのでリスクが大きい。

B2のトマホークフラッシュ（⇨Ⓟ＋Ⓚ）は、意外にも発生が15フレームと早い。相手にガードされても硬化差－1と使い勝手のいい技だ。

B2のトマホークフラッシュは強力な技。相手にガードされてもスキが小さい。

[illegible]カウンターヒット[illegible]投げが確定する。すべて決まれば大ダメージだ！

ノーマルヒットで安定したダメージが[illegible]

WOLF COMMAND LIST

[illegible]	[illegible]	攻撃判定	[illegible]
ストレートハンマー	(敵近く)Ⓟ	上	
ストレートハンマー	Ⓟ	上	
ストレートハンマー	➡Ⓟ	上	踏み込む
ジャブストレート	ⓅⓅ	上	
1、2、アッパー	ⓅⓅⓅ	中	
エルボースマッシュ	ⓅⓅ⇨Ⓟ	上	
コンボエルボーバット	ⓅⓅ⇦Ⓟ⇨Ⓟ	上	
コンボダブルアームスープレックス	ⓅⓅ⇦Ⓟ⇧Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	下段投げ	
ハンマーキック	ⓅⓀ	上	
ボディブロー	⇨Ⓟ	中	
ドラゴンフィッシュブロー	⇦ⓅⓅ	中	
クローズライン	⇦⇨Ⓟ	上(ガード不能)	
スクリューフック	⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ	特殊中	
スクリューラリアット	⇨⇧⇩⇧⇦ⓅⓅ	上	
エルボーバット	⇦Ⓟ	上	
ショルダーアタック	⇦⇨Ⓟ	中	ため可、ため時⇩でキャンセル可
ローリングエルボー	⇦⇨Ⓟ	中	
ローハンマー	⇩Ⓟ	特殊下	
ヴァーティカルスマッシュ	⬇⇧Ⓟ	中	
リバーススレッジハンマー	⬇⇦⇨Ⓟ	中	
アローナックル	⇘Ⓟ	中	
コメットフック	⇧Ⓟ	中	
エルボーラッシュ1	⇧⇦Ⓟ	上	
エルボーラッシュ2	⇧⇨ⓅⓅ	上	
エルボーラッシュ3	⇧⇦ⓅⓅⓅ	上	
トマホークチョップ	⇩Ⓟ	中	
ヨーロピアンエルボー	⇩Ⓟ(ヒット時)⇦Ⓟ＋Ⓖ	打撃投げ	
ハイキック	Ⓚ	上	キャンセル可
ハイキック	➡Ⓚ	上	踏み込む、キャンセル可
ダブルハイキック	ⓀⓀ	上	
スタンディングローキック	⇩Ⓚ	下	
ロースマッシュ	⬇or⇩Ⓚ	下	
ニーリフト	⇦Ⓚ	中	技切り替えA1
ニーブラスト	⇨Ⓚ	中	技切り替えA2
ロードロップキック	⇨⇩Ⓚ	下	
ソバット	⇨Ⓚ	中	
フェイスリフトキック	⇧Ⓚ	中	
ドロップキック	⇩Ⓚ	中	
レベルバッククラッシュ	Ⓟ＋Ⓚ	上(最大ため時、中)	ため可
プッシュアップ	⇨Ⓟ＋Ⓚ	上	技切り替えB1、上段ガード外し
トマホークフラッシュ	⇨Ⓟ＋Ⓚ	特殊上	技切り替えB2
オーガスラッシュ	⇨⇧⇩⇙⇦Ⓟ＋Ⓚ	特殊上	
ハーフネルソンスープレックス	⇦⇘⇩⇙⇨Ⓟ＋Ⓚ(ヒット時)Ⓟ＋Ⓖ	打撃投げ	
ショートショルダー	⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ	中	
グリズリーラリアット	⇘Ⓟ＋Ⓚ	下	
ネックカットキック	Ⓚ＋Ⓖ	上	ダウンへ
ローリングソバット	⇦Ⓚ＋Ⓖ	中	
トルネードソバット	⇦⇦Ⓚ＋Ⓖ	上	
ヘビィトーキック	⇘Ⓚ＋Ⓖ	中	
トーキックスタナー	⇨Ⓚ＋Ⓖ(ヒット時)Ⓟ＋Ⓖ	打撃投げ	ダウンへ
トーキックサイド	⇨Ⓚ＋ⒼⓀ	中	
フロントロールキック	⇦⇨Ⓚ＋Ⓖ	中	ダウンへ
トラースキック	⇘Ⓚ＋Ⓖ	特殊上	振り向き状態へ
フライングゼロ	⇩Ⓚ＋Ⓖ	上(ガード不能)	ダウンへ
サイドステップキャッチ	(避け中)Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	上段キャッチ投げ	
ランニングショルダーアタック	(走り中)➡Ⓟ＋Ⓚ	中	
ジャンピングバックエルボー	(走り中)➡Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	上(ガード不能)	
フェイスクラッシュチョップ	Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	
リストロックスロー	⇦⇧⇩⇧⇨Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	
ペンデュラム・ラリアット	⇨⇧⇩⇧⇨Ⓟ＋ⓀⓅ＋Ⓖ	投げコンボ	
DDT	⇘Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	
スマックダウンボトム	⇨⇩Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	
ジャイアントスイング	⇦⇨⇩⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	
スナップメイヤー	⇧Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	
サッカーボールキック	⇨Ⓟ＋Ⓖ⇦⇨Ⓚ	投げコンボ	
ジャックハマー	⇧⇩Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	
スウィングスルー	⇦Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
F5	⇦⇘⇩⇙⇨or⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	
KS(ケー・エス)	⇩⇨⇧⇨or⇧⇨⇩⇨Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	
キャッチ	⇦Ⓟ＋Ⓖ	上段キャッチ投げ	キャッチへ、敵後ろ向き成立時チェンジへ
ケブラドーラスラム	キャッチ中Ⓟ＋Ⓖ	投げコンボ	
チェンジ	キャッチ中⇦Ⓟ＋Ⓖ	投げコンボ	
プッシュ	キャッチ中⇨Ⓟ＋Ⓖ	投げコンボ	
シュバイン	キャッチ中⇩Ⓟ＋Ⓖ	投げコンボ	
スパイラルボム	キャッチ中⇧Ⓟ＋Ⓖ	投げコンボ	
ワン&オンリー	チェンジ中Ⓟ＋Ⓖ	投げコンボ	
プッシュ	チェンジ中⇨Ⓟ＋Ⓖ	投げコンボ	
カーフブランディング	チェンジ中⇩Ⓟ＋Ⓖ	投げコンボ	
デンジャラスバックドロップ	チェンジ中⇧Ⓟ＋Ⓖ	投げコンボ	
アームホイップ	⇩⇦Ⓟ＋Ⓖ	上段キャッチ投げ	
ロースウェイタックル	⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ	上段キャッチ投げ	チェンジへ
フランケンシュタイナー	⇩Ⓟ＋Ⓖ	上段キャッチ投げ	
ウォールボディースラム	(壁正面)⇧Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	壁投げ
エクスプロイダー	(敵右)Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	横投げ
エクスプロイダー	(敵左)Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	横投げ
リストクラッチエクスプロイダー	(敵右)⇦⇨or⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	横投げ
リストクラッチエクスプロイダー	(敵左)⇦⇨or⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	横投げ
ジャーマンスープレックス	(敵後ろ向き)Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	背後投げ
ドラゴンスープレックス	(敵後ろ向き)⇩Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	背後投げ
エメラルドフロウジョン	(敵頭崩れ)⇦⇨⇩⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	
サイドスープレックス	(敵しゃがみ)⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	下段投げ	
リバースタイガードライバー	(敵しゃがみ)⇘Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	下段投げ	
ビッグブリッジボム	(敵しゃがみ)⇧⇧Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	下段投げ	
ダブルアームスープレックス	(敵しゃがみ)⇧Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	下段投げ	
ペディグリー	(敵しゃがみ)⇧⇧Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	下段投げ	
クロスアームブリーカー	(敵右しゃがみ)⇧or⇦or⇘Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	下段投げ	横下段投げ
クロスアームブリーカー	(敵左しゃがみ)⇧or⇩or⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	下段投げ	横下段投げ
ジャーマンスープレックス	(敵後ろ向きしゃがみ)⇙or⇩or⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	下段投げ	背後下段投げ
キャプチュード	⇦or⇧Ⓟ＋Ⓚ(対 上中Ⓚ)	当て身	
ドラゴンスクリュー	⇙Ⓟ＋Ⓚ(対・ミドル)	当て身	
ローパンチカット	⇩Ⓟ＋Ⓚ(対・下Ⓟ)	当て身	
シャイニングウイザード	⇩Ⓟ＋Ⓚ(成功時)⇦Ⓟ＋Ⓖ	当て身コンボ	
ローパンチカット～背面取り	⇩Ⓟ＋Ⓚ⇦(対・下Ⓟ)	当て身	
R.A.W	Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ(対・上中Ⓟ肘)	当て身	ダウンする技は除く
R.A.W～レベルバックチョップ	Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ(成功時)Ⓟ	上	
R.A.W～ロードロップキック	Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ(成功時)Ⓚ	下	
R.A.W～キャッチ	Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ(成功時)Ⓟ＋Ⓖ	キャッチ投げ	キャッチへ、敵後ろ向き成立時チェンジへ
R.A.W～R.A.W	Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ(成功時)Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	当て身	
ステップハンマー	(上昇中)Ⓟ	中	ジャンプ攻撃
ロックパンチ	(空中)Ⓟ	中	ジャンプ攻撃
トークラッシュ	(上昇中)Ⓚ	中	ジャンプ攻撃
トークラッシュ	(空中)Ⓚ	中	ジャンプ攻撃
ハンマーエッジ	(着地ぎわ)Ⓚ	中	ジャンプ攻撃
エルボードロップ	(敵ダウン)⇧Ⓟ		ダウン攻撃
エルボー	(敵ダウン)⇧Ⓟ		ダウン攻撃
ギロチンドロップ	(敵ダウン)⇧Ⓚ		ダウン攻撃
ピアッシングエルボー	(敵ダウン)⇦Ⓟ＋Ⓚ		ダウン攻撃
フロントロールキック	(敵ダウン)⇦⇨Ⓚ＋Ⓖ		ダウン攻撃
ダブルクロー	(敵仰向けダウン)⇩Ⓟ＋Ⓖ		ダウン投げ
ダブルクロー	(敵うつ伏せダウン)⇩Ⓟ＋Ⓖ		ダウン投げ
アンクルロック	(敵仰向けダウン・足側)⇧Ⓟ＋Ⓖ		ダウン投げ
ファイナルカット	(敵仰向けダウン 頭側)⇘Ⓟ＋Ⓖ		ダウン投げ
アームバー	(敵仰向けダウン・右側)⇧Ⓟ＋Ⓖ		ダウン投げ
アームバー	(敵仰向けダウン 左側)⇧Ⓟ＋Ⓖ		ダウン投げ
STF	(敵うつ伏せダウン・足側)⇧Ⓟ＋Ⓖ		ダウン投げ
グランドソード	(敵うつ伏せダウン 頭側)⇘Ⓟ＋Ⓖ		ダウン投げ
クロスフェイスロック	(敵うつ伏せダウン・右側)⇧Ⓟ＋Ⓖ		ダウン投げ
クロスフェイスロック	(敵うつ伏せダウン 左側)⇘Ⓟ＋Ⓖ		ダウン投げ
ローリングハンマー	(敵背後)Ⓟ	上	背後攻撃、Ⓟからの技につながる
バックキック	(敵背後)Ⓚ	上	背後攻撃
バックローハンマー	(敵背後)⇩Ⓟ	下	背後攻撃
バックドロップキック	(敵背後)⇘Ⓚ	下	背後攻撃
ジャンピングニー	(壁正面)⇘Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	中	壁技

チェンジ技補足：A1のニーリフト（⇦Ⓚ）はガードされた後の反撃が投げ程度と、A2のニーブラストよりスキが小さい。カウンターヒット後は全キャラに対して安定したダメージを与えられるのも魅力の一つだ。また、B1のプッシュアップ（⇦Ⓟ＋Ⓚ）は、本作では相手のガードを崩した後に、ほぼエルボーバット（⇦Ⓟ）が確定するぞ。

ジェフリー・マクワイルド

Jeffry McWild

少なき変更点の中に重要な要素あり！

新技は追加されたものの、主力技となり得るものは特に無し。前作同様の戦術とチェンジ技を駆使しよう。

Text：キャサ夫

基本スタイルは「EVO」同様でOK

全キャラクターの中で、新技の追加や変更点が少ない部類に入るジェフリー。そのため、基本は前作同様の戦術で闘うことになるが、本作で変更された固有技を十分に活用すれば、多少ではあるが勝機を見出すこともできるだろう。

その一つがダッキングクロー（⇩Ⓚ＋Ⓖ）。大カウンターヒットでダウンを奪うことができるようになり、ダウン攻撃やコンボによる追撃が可能となった。相手の技をガードしたときは直接打撃と投げの二択を迫り、暴れ対策の一つとして使用するといいぞ。

ボディーリフト（⇦Ⓟ＋Ⓖ）も変更技の一つ。つかんだ後に⇩と⇘で、投げる方向を選べる。

最もうれしい追加技は、レイジングラッシュ（スレットスタンス中Ⓟ＋Ⓖ）。スレットスタンスに移行できる打撃技はストレートナックル～ボディブロー（ⓅⓅ）と、ヘビィバックナックル（⇦Ⓟ＋Ⓚ）のみだが、スレットスタンスからの各種打撃が腹側避けで簡単に回避されていたことを考えると、これは大きい。確定反撃としてⓅⓅが決まる場面で、カウンターサイドキック（スレットスタンス中Ⓚ）との二択で使うのがいいだろう。

暴れる相手にはカウンターサイドキックが突き刺さり、腹崩れダウンを奪えるぞ。

立ちⓅが入ったら[illegible]ボディブローまでつなぎ、スレットスタンスへ移行。

チェンジ技について

A2のエルボースタンプ（ver.VF4）はヒットすればダウンを奪えるが、攻撃発生は17フレーム。ガードされると中量級立ちⓅが確定反撃になるので、どちらかといえばA1がオススメか……!?

チェンジ技BはB2のヘルスタッブがオススメ。3発まで派生できる上段攻撃だが、1発目の発生が13フレームと早く、なおかつ硬化カウンターヒットなら3発連続ヒットしてダウンを奪える。

ヒット確認ができるならば、A1のエルボースタンプがオススメといえるだろう。

避け攻撃をガードしたら、マシンガンヘルスタッブまで確定。2杯分の酔い覚ましも。

JEFFRY COMMAND LIST

ストレートナックル	Ⓟ	上	
ストレートナックル	➡Ⓟ	上	踏み込む
ストレートナックル～ボディブロー	ⓅⓅ	上	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖでスレットスタンスへ
ナックルキック	ⓅⓀ	上	
コンボパイルバンカー	ⓅⓀⓅ	特殊上	
エルボーバット	⇨Ⓟ	中	
エルボーハンマー	⇨Ⓟ⇦Ⓟ	中	
ダッシュエルボー	⇨⇨Ⓟ	中	
ダッシュエルボーアッパー	⇨⇨ⓅⓅ	特殊中	
ボトルカットチョップ	⇨⇦Ⓟ	上	
エルボースタンプ	⇦Ⓟ	中	技切り替えA1
ダブルインパクト	⇦ⓅⓅ	中	技切り替えA1
エルボースタンプ(ver.VF4)	⇦Ⓟ	中	技切り替えA2
ケンカフック	⇦⇨Ⓟ	特殊上	
トルネードパンチ	⇦⇨⇨Ⓟ	中	ため可(3段階)、最大ため時ガード不能
ダブルハンマーダウン	⇦⇧Ⓟ	中	
ライジングハンマー	⇦⇧ⓅⓅ	中	
ローナックル	⇩Ⓟ	特殊下	
ヴァーティカルアッパー	⬇⇧Ⓟ	中	
スマッシュアッパー	⇧Ⓟ	中	
ダブルアッパー	⇧ⓅⓅ	中	
フルスイングアッパー	⇧⇧Ⓟ	中	
アッパーキック	Ⓚ	上	キャンセル可
アッパーキック	➡Ⓚ	上	踏み込む、キャンセル可
キリングトーキック	ⓀⓀ	上	
キリングトーキックスプラッシュマウンテン	ⓀⓀ(ヒット時)⇩⇧⇨Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	
キリングトーキックハンマー	ⓀⓀⓅ	中	
ニーアタック	⇨Ⓚ	中	
ケンカキック	⇨⇨Ⓚ	中	
ニープッシュ	⇦Ⓚ	特殊中	
ニープッシュボトルカット	⇦ⓀⓅ	上	
トーキック	⇩Ⓚ	中	
トーキックハンマー	⇩ⓀⓅ	中	
トーキックスプラッシュマウンテン	⇩Ⓚ(ヒット時)⇩⇧⇨Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	
ヴァーティカルキック	⬇or⇧Ⓚ	下	
サイドキック	⇧Ⓚ	中	
ヘヴィローキック	⇧Ⓚ+Ⓖ	下	ため可(3段階)
ボディスタッブ	Ⓟ+Ⓚ	中	技切り替えB1
ダブルスタッブ	Ⓟ+ⓀⓅ	上	技切り替えB1
バズソーキック	Ⓟ+ⓀⓅ(カウンターヒット時)⇨Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	技切り替えB1
ヘルスタッブ	Ⓟ+Ⓚ	上	技切り替えB2
ダブルヘルスタッブ	Ⓟ+ⓀⓅ	上	技切り替えB2
マシンガンヘルスタッブ	Ⓟ+ⓀⓅⓅ	上	技切り替えB2
ミドルヘルスタッブ	⇨Ⓟ+Ⓚ	中	
ヘルクロー	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	上	
チョークスラム	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ(ヒット時)Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	
ヘビィバックナックル	⇦Ⓟ+Ⓚ	上	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖでスレットスタンスへ
ストマックデストロイヤー	⇦Ⓟ+ⓀⓀ	中	
メガトンナックル	⇦⇧Ⓟ+Ⓚ	中	
ヘッドアタック	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	中	
フルスイングダブルハンマー	⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	中	
ヘルダンクエルボー	⇩Ⓟ+Ⓚ	中	
ブロードアックスレフト	⇧Ⓟ+Ⓚ	特殊上	
ライトヘビィアッパー	⇧Ⓟ+ⓀⓅ	中	
メガトンボディブロー	⇧Ⓟ+ⓀⓅⓅ	中	
メガトンフィストドロップ	⇧Ⓟ+Ⓚ	中	
ヒールドロップ	⇨Ⓚ+Ⓖ	中	
ダッキングクロー	⇩Ⓚ+Ⓖ	下	
ヒールサイズキック	⇦Ⓚ+Ⓖ	中	
ローリングヒールアタック	⇦Ⓚ+Ⓖ	中	ダウンへ
ターンストレート	(避け中)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	
ランニングボディプレス	(走り中)➡Ⓟ+Ⓚ	中	距離によってダメージ変化
ランニングヒップアタック	(走り中)➡Ⓚ+Ⓖ	中	ダウンへ
スレットスタンス	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	
キャッチブロー	スレットスタンス中Ⓟ	上	
ヘビィニーストライク	スレットスタンス中Ⓟ(ガード時)⇨Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	
カウンターサイドキック	スレットスタンス中Ⓚ	中	
スピアストレート	スレットスタンス中Ⓟ+Ⓚ	中	
レイジングラッシュ	スレットスタンス中Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
ニースマッシュ	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
パワースラム	⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
ボディーリフト	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇩or⇘で落とす方向が変化
ヘッドバット	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
ダブルヘッドバット	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	
トリプルヘッドバット	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	
ヘッドクラッシュ	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	
ヘッドクラッシュ	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	
タックル	⇦⇧Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
スパインバスター	⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
バックフリップ	⇧Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
スプラッシュマウンテン	⇧⇧Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
バックスロー	⇧Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
マシンガンハンマー	⇧⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
フロントバックブリーカー	⇩⇦⇧⇨or⇧⇨⇩⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
マシンガンタックル	(敵壁背後)⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	壁投げ
ウォールバックフリップ	(壁背後)⇧Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	壁投げ
ウォールバックフリップ	(敵壁背後)⇧Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	壁投げ
ココナッツクラッシュ	(敵右)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	横投げ
ココナッツクラッシュ	(敵左)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	横投げ
アームブリーカー	(敵右)⇦⇨or⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	横投げ
アームブリーカー	(敵左)⇦⇨or⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	横投げ
バックブリーカー	(敵後ろ向き)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	背後投げ
チョークスイーパースイング	(敵後ろ向き)⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	背後投げ
アイアンクロー	(敵しゃがみ)⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	
マシンガンニーリフト	(敵しゃがみ)⇩⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	
パワーボム	(敵しゃがみ)⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	
コルクスクリューナックル	(敵右しゃがみ)⇩or⇧or⇩⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	横下段投げ
コルクスクリューナックル	(敵左しゃがみ)⇩or⇘or⇩⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	横下段投げ
バックブリーカー	(敵後ろ向きしゃがみ)⇩or⇧or⇩⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	背後下段投げ
エアスラム	(敵空中ダウン)⇦Ⓟ+Ⓖ	空中投げ	
ハンマーダウン	(上昇中)Ⓟ	中	ジャンプ攻撃
ステップナックル	(空中)Ⓟ	中	ジャンプ攻撃
ステップキック	(上昇中)Ⓚ	中	ジャンプ攻撃
ヒールドロップ	(空中)Ⓚ	中	ジャンプ攻撃
プッシングキック	(着地ぎわ)Ⓚ	中	ジャンプ攻撃
ストンピング	(敵ダウン)⇧Ⓚ		ダウン攻撃
ボディープレス	(敵ダウン)⇧Ⓟ		ダウン攻撃
ライデンドロップ	(敵ダウン)⇧Ⓚ+Ⓖ		ダウン攻撃
デビルリバースクロー	(敵仰向けダウン)⇩Ⓟ+Ⓖ		ダウン投げ
デビルリバースクロー	(敵うつ伏せダウン)⇩Ⓟ+Ⓖ		ダウン投げ
ネックハンギングボム	(敵仰向けダウン)⇧Ⓟ+Ⓖ		ダウン投げ
フェイスクラッシャー	(敵うつ伏せダウン)⇧Ⓟ+Ⓖ		ダウン投げ
スピンナックル	(敵背後)Ⓟ	上	背後攻撃、Ⓟからの技につながる
バックキック	(敵背後)Ⓚ	上	背後攻撃
バックダブルハンマー	(敵背後)⇩Ⓟ	中	背後攻撃
バックヒールキック	(敵背後)⇩Ⓚ	中	背後攻撃
ジャンピングニー	(壁正面)⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	壁技

空中投げのエアスラム（⇦Ⓟ+Ⓖ）はどんな感じ？：ニーアタック（⇨Ⓚ）カウンターヒット後や、フルスイングダブルハンマー（⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ）ヒット後など、相手を高々と浮かせたときに決められるエアスラム。迫力のある技ではあるけど、その割に与えるダメージは……。素直にダッシュエルボーアッパー（⇨⇨ⓅⓅ）を決めた方が、起き攻めもしやすいので賢明かと。

影丸

十文字構えの真価を問う!

Kagemaru

待望の両手攻撃が追加! これでアオイ戦も安心か? 十文字構えからの攻めにも磨きが掛かったカゲに注目!

Text:キャサ夫

弧、弧延落のコマンドが!?

シリーズ最強とまでいわれた岩暫破(⬇↙Ⓟ)の復活を喜ぶカゲ使いも居れば、カゲの代名詞ともいえる弧延落のコマンドが、→↘↓↙←Ⓟ+Ⓖから↓↗→Ⓟ+Ⓖに変更され、のた打ち回るカゲ使いも居る。

この事実が今後どのような展開に発展するのかは分からない。どうやら十文字構え関連を主に調整されて登場した本作のカゲは、もちろん中間距離を維持した戦術や一発逆転狙いも有効ではあるが、接近戦で十文字構えを駆使して、いかに相手を幻惑するかが課題になりそうだ。

両手攻撃の双破刃(↖Ⓟ+Ⓚ)で当て身対策。また、螺旋(←Ⓟ)もパクサオで取られない。

前作で主要技だった小太刀抜き(←Ⓚ)からの連係。本作ではその小太刀抜きから背後十文字構えへ移行できるようになり、さらに攻めのバリエーションが広がった。背後十文字構えからは上段攻撃の十字裏葉(背後十文字構え中Ⓟ)、中段攻撃の裏当て(背後十文字構え中Ⓟ+Ⓚ)、下段攻撃の裏手刀・臨(背後十文字構え中↓Ⓟ)をうまく振り分けて出していけば、相手をほんろうできる。今後はこの構えからの攻めに注目したい。

チェンジ技について

A1の掃撃とA2の岩暫破は、いずれも発生15フレームで、カウンターヒット時にコンボを見込める。しかし、岩暫破は足位置やヒット状況によってコンボが異なる。今後の研究次第では、岩暫破の方がダメージ効率が良くなる可能性大だ。

チェンジ技Bで注目したいのは、発生17フレームの胴砕き(←→Ⓚ)。相手にカウンターヒットすると、急所崩れのダウンを奪えるのが特徴だ。

モーションが変更され、十文字構えに移行できるB1の曲輪蹴りは、可能性が未知数。

ついに待望のヒザ系打撃技が追加され、ダメージ効率もグンとアップ!

裏当てがしゃがみガード状態の相手にヒットすると、よろけを誘発するように変更。

さばき効果もある小太刀抜きは、本作でさらに強化! うまく使いこなしていこう。

KAGE COMMAND LIST

弾拳	(敵近く)Ⓟ	上	
弾拳	Ⓟ	上	
弾拳	➡Ⓟ	上	踏み込む
弾拳	⬅Ⓟ	上	
烈掌	ⓅⓅ	上	
散弾掌	ⓅⓅⓅ	上	
散弾裏蹴り	ⓅⓅⓅⓀ	中	
散弾風神脚	ⓅⓅⓅ←or↓Ⓚ	中	
烈掌螺旋掌	ⓅⓅ→Ⓟ	上	Ⓟ押したままで十文字へ
散弾螺旋裏蹴り	ⓅⓅ←ⓅⓀ	中	
烈掌脚	ⓅⓅⓀ	上	
葉重ね	ⓅⓀ	上	キャンセル可
肘打ち	→Ⓟ	中	Ⓟ押したままで十文字へ
螺旋	←Ⓟ	上	Ⓟ押したままで十文字へ
螺旋裏蹴り	←ⓅⓀ	中	
落刃返り	←←Ⓟ	上	振り向き状態へ
地撞り弾	↓Ⓟ	特殊下	
葉隠流・陰 掃撃	⬇↘Ⓟ	中	技切り替えA1
岩暫破	⬇↙Ⓟ	中	技切り替えA2
風関刃	↗Ⓟ	中	
側弾	↖Ⓟ	上	Ⓟからつながる技につながる
側弾重ね	↖ⓅⓀ	上	キャンセル可
前転	←↙↓↘→Ⓟ	その他(特殊行動)	前転・後転後も可
後転	→↘↓↙←Ⓟ	その他(特殊行動)	前転後も可
針鼠弾	前転or後転中←↙↓↘→Ⓟ	特殊下	3回転目から攻撃判定
回転地撞り脚	前転中Ⓚ	下	距離によってダメージ変化
後転地撞り脚	後転中Ⓚ	下	距離によってダメージ変化
前転~影刃	前転or後転中→↓↘Ⓟ+Ⓚ	中	→↓↘Ⓟ+Ⓚからの技につながる
前転~龍轟破	前転or後転中Ⓚ+Ⓖ	中	ため可、ため時キャンセル可
前転~雷龍飛翔脚	前転or後転中←↙↓↘→Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下	
突き返し蹴り	Ⓚ	上	キャンセル可
突き返し蹴り	➡Ⓚ	上	踏み込む、キャンセル可
撞り蹴り	↓Ⓚ	下	
浮身膝蹴り	⬇→Ⓚ	中	
流影脚	→→Ⓚ	下	キャンセル可、距離によってダメージ変化
小太刀抜き	←Ⓚ	中	振り向き状態へ、Ⓚ押したままで十文字へ、さばき
龍尾蹴り	↘ⓀⓀ	特殊下	
転身顎砕き	←ⓀⓀⓀ	中	
裏旋蹴り	←→Ⓚ	上	振り向き状態へ
曲輪蹴り	←→Ⓚ	特殊上	技切り替えB1、振り向き状態へ、Ⓚ押したままで十文字へ
胴砕き	←→Ⓚ	中	技切り替えB2
中蹴り	↗Ⓚ	中	
地走り	↙Ⓚ	下	
旋風蹴り	↘Ⓚ	中	
飛び前蹴り	↑or↗Ⓚ	中	
蒼龍掌	Ⓟ+Ⓚ	上	葉隠流 陽・十文字へ、上段ガード外し
落閃刃	↘Ⓟ+Ⓚ	中	
落閃刃返し	→Ⓟ+ⓀⓅ	上	
翼刃	→→Ⓟ+Ⓚ	中	葉隠流 陽・十文字へ
影刃	→↓↘Ⓟ+Ⓚ	中	
飛翔日輪斬	→↓↘Ⓟ+Ⓚ(ガードorヒット時)Ⓟ	上	
飛翔連斬	→↓↘Ⓟ+ⓀⓅ(ガードorヒット時)Ⓚ	上	
葉隠流 陽・朱雀飛翔脚	→↓↘Ⓟ+ⓀⓅⓀ(ガードorヒット時)Ⓚ	中	
奈落落とし	→↓↘Ⓟ+ⓀⓀ	中	
旋風刃	↓Ⓟ+Ⓚ	中	
風刃裏水車	↓Ⓟ+ⓀⓀ	中	振り向き状態へ、Ⓚ押したままで十文字へ
落葉旋風弾	↑Ⓟ+Ⓚ	中	
双破刃	↖Ⓟ+Ⓚ	中	
螺旋蹴り	Ⓚ+Ⓖ	中	
螺旋風刃	Ⓚ+ⒼⓅ	上	
螺旋蓮風刃	Ⓚ+ⒼⓅⓅ	中	
斧旋連脚	→Ⓚ+Ⓖ	中中	
葉弓槍	→→Ⓚ+Ⓖ	中	
幻葉	←Ⓚ+Ⓖ	上	
龍尾閃	↘↘Ⓚ+Ⓖ	下	振り向き状態へ
旋蹴り	↓Ⓚ+Ⓖ	中	
龍轟破	←↙↓↘→Ⓚ+Ⓖ	中	ため可、ため時キャンセル可
裏水車	↖Ⓚ+Ⓖ	中	振り向き状態へ、Ⓚ+Ⓖ押したままで十文字へ
水車蹴り	↘Ⓚ+Ⓖ	中	
円月蹴り	↙Ⓚ+Ⓖ	中	
雷龍飛翔脚	→→Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下	
側転	→Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ押したままで十文字へ
葉隠閃刃	(避け中)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	
地滑り走り	(走り中)➡Ⓚ	下	
葉隠流 陽・十文字構え	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	
十字弾拳	十文字構え中Ⓟ	上	葉隠流 陽・十文字構えへ
十文字葉重ね	十文字構え中ⓅⓀ	中	葉隠流 陽・十文字構えへ、Ⓚ押したままで通常構えへ
葉隠流 陰・鎌鼬	十文字構え中ⓅⓀⓀ	中	葉隠流 陽・十文字構えへ
葉隠流 陽・楔打ち	十文字構え中→Ⓟ	中	葉隠流 陽・十文字構えへ
水月蹴り	十文字構え中Ⓚ	中	葉隠流 陽・十文字構えへ
葉隠流 陰・肩貫	十文字構え中→Ⓚ	中	葉隠流 陽・十文字構えへ、Ⓚ押したままで通常構えへ
水面蹴り	十文字構え中↓Ⓚ	下	葉隠流 陽・十文字構えへ
葉隠流 陰・水月砲	十文字構え中Ⓟ+Ⓚ	中	葉隠流 陽・十文字構えへ、Ⓟ+Ⓚ押したままで通常構えへ、さばき
葉隠流 陽・飛燕	十文字構え中Ⓚ+Ⓖ	中	葉隠流 陽・十文字構えへ、Ⓚ+Ⓖ押したままで通常構えへ
浮身乱弾撃	十文字構え中Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	不成立時、十文字構えへ、投げなかった場合Ⓟ+Ⓖ押したままで通常構えへ
葉隠流 陽・十文字走り	十文字構え中→→	その他(特殊行動)	葉隠流 陽・十文字構えへ、葉隠流 陽 十文字中に出せる技も出せる
葉隠流 陰・兜割り	十文字走り中Ⓚ	中	葉隠流 陽・十文字構えへ、Ⓚ押したままで通常構えへ
葉隠流 陰・影縫い	十文字走り中↗Ⓚ+Ⓖ	下	
葉隠流 陰・龍尾返し	十文字走り中↗Ⓚ+Ⓖ(ヒット時)Ⓟ+Ⓖ	[illegible]	
混影転	十文字構え中↓or↑	その他(特殊行動)	
葉隠流 陰・地龍	十文字構え中(対・上中Ⓟ)	当て身	
葉隠流 陰・明王陣	十文字構え中Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ(対・中Ⓚ、ミドル)	当て身	
十字裏葉	(敵背後)十文字構え中Ⓟ	上	十文字構えへ、十文字構え中Ⓟからの技につながる
裏太刀蹴り	(敵背後)十文字構え中Ⓚ	上	葉隠流 陽・十文字構えへ、Ⓚ押したままで通常構えへ
裏手刀・臨	(敵背後)十文字構え中↓Ⓟ	下	葉隠流 陽・十文字構えへ、Ⓟ押したままで通常構えへ
裏水面切り	(敵背後)十文字構え中↓Ⓚ	下	葉隠流 陽・十文字構えへ、Ⓚ押したままで通常構えへ
裏当て	(敵背後)十文字構え中Ⓟ+Ⓚ	中	葉隠流 陽・十文字構えへ、Ⓟ+Ⓚ押したままで通常構えへ
残影転	(敵背後)十文字構え中↓or↑	その他(特殊行動)	
天狗	(敵背後)十文字構え中Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	葉隠流 陽・十文字構えへ、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ押したままで通常構えへ
手刀	(上昇中)Ⓟ	中	ジャンプ攻撃
飛び正拳	(空中)Ⓟ	下	ジャンプ攻撃
突き踵蹴り	(空中)Ⓚ	中	ジャンプ攻撃
地旋	(着地ぎわ)Ⓚ	下	ジャンプ攻撃
裏葉	(敵背後)Ⓟ	上	背後攻撃、Ⓟからの技につながる
裏手刀	(敵背後)↓Ⓟ	下	背後攻撃
逆蹴り	(敵背後)Ⓚ	上	背後攻撃
半月蹴り	(敵背後)↓Ⓚ	下	背後攻撃
背龍爪	(敵背後)↙Ⓚ	中	背後攻撃
背旋風蹴り	(敵背後)↘Ⓚ	中	背後攻撃、先行入力
裏旋風蹴り	(敵背後)↙Ⓚ	中	背後攻撃
断ち手刀	(敵背後)Ⓟ+Ⓚ	中	背後攻撃
身翻蹴	(敵背後)Ⓟ+ⓀⓀ	中	背後攻撃
[illegible]	(敵背後)Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	(敵背後)十文字構え中も出せる
葉隠流 陽・雷鳴斬	(敵背後)Ⓟ+ⒼⓅ	中	(敵背後)十文字構え中も出せる
天狗	(敵背後)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	背後攻撃、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ押したままで十文字構えへ
開門鐵推	(壁上面)→Ⓟ+Ⓚ	中	壁技
冥掛蹴	(壁正面)→Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	壁技
隕落とし	(敵ダウン)↘Ⓚ		ダウン攻撃
飛延弾	(敵ダウン近距離)↑Ⓟ		ダウン攻撃
飛鳥	(敵ダウン中距離)↗Ⓟ		ダウン攻撃
飛翔掌	(敵ダウン遠距離)↑Ⓟ		ダウン攻撃
太刀	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
順逆自在	→Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
弧延落	→↘↓↙←Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
イズナ落とし	→↘↓↙←Ⓟ+Ⓖ↑Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	
巴投げ	←Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
影霞	←→Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
浮舟	←↙Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
刀輪	↖Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
浮身乱弾撃	↓Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	
葉隠流・陰 不知火	(壁背後)←↓Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	壁投げ
霧雨	(敵右)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	横投げ
順逆自在	(敵右)→Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	横投げ
霧雨	(敵左)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	横投げ
順逆自在	(敵左)→Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	横投げ
葉裏儀	(敵後ろ向き)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	背後投げ
順逆自在	(敵後ろ向き)→Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	背後投げ
小手返し	←or↖Ⓟ+Ⓚ(対・上中Ⓟ)	当て身	

ゲー斬 Final Tuned

確定反撃に掃撃、岩暫破を決めるくらいなら、朱雀飛翔脚で大ダメージを狙え!:コマンド入力の消費が無ければ、15フレームで攻撃が発生する朱雀飛翔脚(→↓↘Ⓟ+ⓀⓅⓀⓀ)。4発とも確実にヒットさせれば60前後のダメージを与えられるので、確定反撃技として決められるようになれば理想的! ダメージ効率を追求してみよう!!

舜帝

細かい変更点でパワーダウンを主力技のフォロー

挑腕撩拳の弱体化は厳しいが、チェンジ技はかなり使えるはず。虚と実を使い分けて相手をかく乱しよう。

Text：矢永

既存技の変更点を確認

既存の技で最大の変更を受けたのが、主力だった挑腕撩拳（⇩⇦⇨Ⓟ）。しゃがみガード時の硬化差やヒット時のリターン（コンボは欄外参照）は今まで通り優秀なので、逆二択や遅らせ打撃としては問題無く使っていけるが、立ちガード時の硬化時間がかなり長くなった。確定の反撃こそ無いが二択を回避することが厳しくなった。同様に、空振り時も硬化が延びたので、けん制技としてやや使いにくい印象だ。発生も1フレーム遅くなり、状況によっては仰飲杯手（⇦Ⓟ）や、チェンジ技の酔公望月（⇨Ⓟ）などと使い分ける必要があるだろう。

二択を回避する技も全体的にパワーダウン。[illegible]Ⓚ）はつぶされやすくなった。また、ガード時の展開が遅くなり、反撃技を決められやすくなった。向側後避（⇧or⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）と背旋肘（⬇⇧Ⓟ）も、出始めをつぶされやすくなったようだ。さらに背旋肘は、飲酒0杯時に大カウンターヒット以外でダウンを奪えない。小、中カウンター時は、やや不利のようだ。

[illegible]化だけが目立つが、[illegible]まず、しゃがみⓅヒット時の有利時間が増加。ノーマル、カウンターヒットともその後の選択肢の幅が広がるはず。

張果老も強化された技だ。[illegible]なり、避け→しゃがみダッシュなどで回避されにくい。[illegible]張果老～酔歩（張果老中⇩ or ⇧）は、酔歩で移動した後に通常構えに戻るようになり、使いやすくなった。

発生が早くなった酔仙倒蹴掃撃。投げ失敗時の硬化は短いので、使いやすい。

チェンジ技について

チェンジ技は⇨Ⓟを酔公望月に、⇦Ⓟを転身杯手に変更可能。酔公望月は発生15フレームの中段パンチで、他キャラの肘のような感覚の技。転身杯手は発生16フレーム、腹側避けの半回転上段裏拳で、飲酒6杯以上で中段パンチの酔仙勧酒（⇦ⓅⓅ）に派生できる。どちらのチェンジ技も変更前、変更後とも使える状況があるので、自分のスタイルと相談し、使いやすい方を選んでいこう。

しゃがみ状態からも出せるので、しゃがみⓅ後の新たな選択肢に使っていこう。

発生が早い上に中段の派生技があり、展開も早い転身杯手。連係に組み込みやすい。

SHUN COMMAND LIST

技名	コマンド	攻撃判定	備考
纏挑撃	(敵近く)Ⓟ	上	
挑撃	Ⓟ	上	
仰手挑撃	➡Ⓟ	上	
連撃	ⓅⓅ	上	
叉手連環撃	ⓅⓅⓅ	特殊中	
連撃下腿	(酒6以上)ⓅⓅ⇩Ⓚ	下	Ⓖでダウンへ(酒−1)
連撃後下翻腿	(酒6以上)ⓅⓅ⇩ⓀⓀ	上	Ⓖでダウンへ(酒−1)
挑撃里合腿	ⓅⓀ	上	⇦で振り向き状態へ
何仙肘撃	⇨Ⓟ	上	技切り替えA1
何仙臂打	⇨ⓅⓀ	特殊中	技切り替えA1
何仙双掌	⇨ⓅⓅ	中	技切り替えA1
何仙連環臂打	⇨ⓅⓅⓀ	特殊中	技切り替えA1
何仙連環杯手	⇨ⓅⓅⓅ	上	技切り替えA1
何仙姑	⇨ⓅⓅⓅⓀ	特殊中	技切り替えA1
酔公望月	⇨Ⓟ	中	技切り替えA2
横掃撃	⇦Ⓟ	上	技切り替えB1
転身杯手	⇦Ⓟ	上	技切り替えB2
酔仙勧酒	(酒6以上)⇦ⓅⓅ	中	技切り替えB2
月牙鋼手	⇦⇨Ⓟ	上	
連戦鋼手	⇦⇨ⓅⓅ	上	
連撃鋼手	⇦⇨ⓅⓅⓅ	上	
挑撃背転	⇦⇨Ⓟ	上	振り向き状態へ
凌歩酔硬手	⇦⇦Ⓟ	中	
伏挑撃	⇩Ⓟ	特殊下	
挑腕撩拳	⇩⇦⇨Ⓟ	特殊中	
挑腕栽手	(酒6以上)⇩⇦⇨ⓅⓅ	上	
月牙叉撃	⬇⇦Ⓟ	中	
仰飲杯手	⇦Ⓟ	中	
仰飲仙手	(酒8以上)⇦ⓅⓅ	上	
仰飲連環単脚	(酒8以上)⇦ⓅⓅⓀ	中	ダウンへ(酒−1)、Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖで転倒立へ
背旋肘	⇧Ⓟ	特殊下	
背旋肘	⬇⇧Ⓟ	特殊下	
背旋肘掃下脚	⇧or⬇⇧ⓅⓀ	下	
倒地反衝爪	⇩Ⓟ	中	
飛天崩撃	⇩Ⓟ	中	
後蹴腿	Ⓚ	上	Ⓚ押したままで張果老へ
連飛跳撃	ⓀⓀ	上	Ⓚ押したままで張果老へ
連蹴砸手	ⓀⓀⓅ	上	
連蹴背下掌	ⓀⓀ⇩Ⓟ	下	
連蹴背下踏脚	(酒16以上)ⓀⓀ⇩ⓅⓀ	特殊中	
側踏仙蹴	⇨Ⓚ	中	張果老へ
仰身腿	➡Ⓚ	中	
連腿勧酒	➡ⓀⓅ	上	
宙舞双転脚	⇨⇨Ⓚ	中	
仰身酔腿	⇦Ⓚ	中	
月牙跳撃	⇦ⓀⓅ	中	
倒身双単蹴	⇦ⓀⓀ	下	ダウンへ(酒−1)
阿仙踏脚	⇦⇦Ⓚ	上	振り向き状態へ
仰穿腿	⇩Ⓚ	下	
後避穿腿	⬇⇦Ⓚ	中	
蠍尾脚	⇧Ⓚor⇧Ⓚ＋Ⓖ	中	
側端脚	⇧Ⓚ	中	
後蹴下腿	⇧Ⓚ	下	Ⓖでダウンへ(酒−1)
後蹴連腿	⇧ⓀⓀ	上	Ⓖでダウンへ(酒−1)
空翔双単蹴	⇩Ⓚ	中	ダウンへ(酒−1)
旋子	⇩Ⓚ	中	ダウンへ(酒−1)
酔仙手	Ⓟ＋Ⓚ	中	
酔仙連脚	Ⓟ＋ⓀⓀ	中	ダウンへ(酒−1)、Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖで転倒立へ
転身双冲掌	⇦Ⓟ＋Ⓚ	中	酒＋4
騰空飛天砲	(酒8以上)⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ	中	(走り中)➡Ⓟ＋Ⓚなら酒0でも出せる
転身月牙鋭撃	(酒10以上)⇦Ⓟ＋Ⓚ	中	さばき、さばき時は投げにシフト
独立換杯	⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ	上上	張果老へ
掌山旋肘	⇩Ⓟ＋Ⓚ	中	ため可
踏跖笛旋	⇧Ⓟ＋Ⓚ	上中	さばき
韓湘子	⇧Ⓟ＋ⓀⓅ	中	
単飛跳撃	Ⓚ＋Ⓖ	中	Ⓚ＋Ⓖ押したままで張果老へ
横双手	Ⓚ＋ⒼⓅ	中	
倒脚	⇨Ⓚ＋Ⓖ	中	
翻身連尖脚	⇨Ⓚ＋Ⓖ	中、中	Ⓚ＋Ⓖ押したままで張果老へ
前旋掃腿	(酒1以上)⇩Ⓚ＋Ⓖ	下	
連前旋掃腿	(酒6以上)⇩Ⓚ＋ⒼⓀ	下	
連環前旋掃腿	(酒7以上)⇩Ⓚ＋ⒼⓀⓀ	下	
旋風掃腿	⬇or⇩Ⓚ＋Ⓖ	下	距離によってダメージ変化
背倒連旋脚	⇧Ⓚ＋Ⓖ	上上	ダウンへ(酒−1)
仰飲酒	Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	その他(特殊行動)	酒＋1
仰身飲酒	⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	その他(特殊行動)	酒＋1
仰身勧酒	⇦Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅ	中	
酔仙奔打	⇦Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅ(ガードorヒット時)Ⓟ	中中	
後伸避	⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	その他(特殊行動)	
後伸避払手	⇩Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅ	上	
酔歩	⇧or⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	その他(特殊行動)	振り向き状態へ
何仙肘撃	⇩or⇧Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅ	中	
何仙連肘撃	⇩or⇧Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅⓅ	中	張果老へ
向側前避	⇧or⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	その他(特殊行動)	
向側後避	⇧or⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	その他(特殊行動)	
向側後避払手	⇧or⇩Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅ	上	
向側後避双手	⇧or⇩Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅ＋Ⓚ	上	
斜側連脚	(避け中)Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	中中	
座盤跌	⇩Ⓟ＋Ⓚ	その他(特殊行動)	座盤跌へ
宙舞落穿脚	座盤跌中Ⓚ	中	
鞍肩脚	座盤跌中⇩Ⓚ	下	
座盤跌～転倒立	座盤跌中⇨	その他(特殊行動)	転倒立へ
座盤跌～横寝	座盤跌中⇩⇩	その他(特殊行動)	横寝へ
座飲酒	座盤跌中Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	その他(特殊行動)	酒＋2
転倒立	[illegible]Ⓟ＋Ⓚ	その他(特殊行動)	転倒立へ
宙翻身	⇧Ⓟ＋Ⓚ	その他(特殊行動)	転倒立へ
倒身連脚	転倒立中Ⓚ	中	転倒立へ
転身酔潤掌	転倒立中Ⓟ＋Ⓚ	中	キャンセル可(キャンセル時は横寝へ)
双面腿	転倒立中Ⓚ＋Ⓖ	中	
翻身双仙腿	転倒立中Ⓟ＋Ⓖ	上段キャッチ投げ	
転倒立～前移動	転倒立中⇨	その他(特殊行動)	転倒立へ
転倒立～後移動	転倒立中⇦	その他(特殊行動)	転倒立へ
横寝	[illegible]Ⓟ＋Ⓚ	その他(特殊行動)	横寝へ
涅槃旋脚	横寝中Ⓚ	中	
涅槃蹴掃	横寝中ⓀⓅ	上	
仰身倒腿	横寝中ⓀⓅⓀ	中	ダウンへ(酒-1)
涅槃連撃腿	(酒10以上)横寝中ⓀⓅ⇩Ⓚ	下	Ⓖでダウンへ(酒-1)
涅槃連撃下腿	(酒10以上)横寝中ⓀⓅ⇩ⓀⓀ	上	Ⓖでダウンへ(酒-1)
涅槃双掃脚	横寝中⇩Ⓚ	下下	横寝へ
涅槃掃腿	横寝中⇩Ⓚ	下	
横寝飲酒	横寝中Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	その他(特殊行動)	酒＋2
横掃仙掌	張果老中Ⓟ	上	
側端仙蹴	張果老中Ⓚ	中	
張果老～酔仙手	張果老中Ⓟ＋Ⓚ	中	
仰身酔腿	張果老中Ⓟ＋ⓀⓀ	中	⇨Ⓚからの技につながる
前旋掃腿	張果老中Ⓚ＋Ⓖ	下	
前転	張果老中⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	その他(特殊行動)	
前転～凌歩酔硬手	張果老中⇨Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅ	中	
前転～酔仙連掃腿	張果老中⇨Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓀ	下下	
酔仙倒蹴掃撃	張果老中Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	成立時は横寝へ
張果老～背向け	張果老中Ⓖ	その他(特殊行動)	振り向き状態へ
跳酔歩(前)	張果老中⇨	その他(特殊行動)	張果老へ
跳酔歩(後)	張果老中⇦	その他(特殊行動)	張果老へ
張果老～酔歩	張果老中⇩or⇧	その他(特殊行動)	
張果老～座盤跌	張果老中Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	その他(特殊行動)	座盤跌へ
張果老～横寝	張果老中⇩or⇧Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	その他(特殊行動)	横寝へ
倒地反衝爪	(上昇中)Ⓟ	中	ジャンプ攻撃、ダウンへ、酒(−1)
落歩挑撃	(空中)Ⓟ	中	ジャンプ攻撃
栽下腿	(空中)Ⓚ	中	ジャンプ攻撃
地連腿	(着地ぎわ)Ⓚ	下	ジャンプ攻撃
背反掌	(敵背後)Ⓟ	上	背後攻撃、Ⓟからつながる技につながる
背下反掌	(敵背後)⇩Ⓟ	下	背後攻撃
背旋腿	(敵背後)Ⓚ	上	背後攻撃
低踏脚	(敵背後)⇩Ⓚ	下	背後攻撃
酔仙手	(敵背後)Ⓟ＋Ⓚ	中	背後攻撃
仙端脚	(敵背後)Ⓟ＋ⓀⓀ	中	背後攻撃、ダウンへ(酒−1)
後両連脚	(敵背後)Ⓚ＋Ⓖ	中中	背後攻撃、振り向き状態へ
背仙鈎手撃	(敵背後)Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	上	背後攻撃、振り向き状態へ
背仙連撃手	(敵背後)Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅ	上	背後攻撃、振り向き状態へ
背酔連鈎手	(敵背後)Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅⓅ	中	背後攻撃
鈎手顛酔蹴撃	(酒10以上、敵背後)Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅⓅ	打撃投げ	背後攻撃
背倒裏肘	(酒5以上、敵背後)Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	背後攻撃
螺旋酔肘	(敵ダウン)⇧Ⓟ	ダウン攻撃	ダウン攻撃
転宙落脚	(敵ダウン)⇧Ⓟ	ダウン攻撃	ダウン攻撃
倒地反衝爪	(敵ダウン)⇩Ⓟ	ダウン攻撃	ダウン攻撃、ダウンへ
天地肘掌	(敵ダウン)⇩Ⓟ	ダウン攻撃	ダウン攻撃、ダウンへ
酔歩転身肘	Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	酒＋4
倒翻裏肘	⇦Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	
[illegible]身横掃手	(酒3以上)⇨⇨Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	酒　3
転身纏鶏脚	(酒6以上)⇦⇦Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	
転身纏肘	⇨Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	
兼杯旋肘	(酒10以上)⇩⇨⇧⇦or⇧⇨⇩⇦Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	酒＋4
倒翻裏肘	(敵壁背後)⇨Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	酒＋5
転身倒翻裏肘	(敵右)Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	
転身倒翻裏肘	(敵左)Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	
横踏腿	(敵後ろ向き)Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	酒＋5

Final Tuned　挑腕撩拳ノーマルヒット時のコンボ（近距離）：重量級以外の全キャラに対しては、➡Ⓟ→➡ⓀⓅが足位置に関係無く入る。重量級に対しては平行ならⓀⓀⓅ、ハの字なら➡Ⓟ→➡Ⓟ→⇦Ⓟが入る。重量級とリオン以外には、足位置平行で➡Ⓟ→ⓀⓀ⇧Ⓟ（キャラによっては2発目にディレイが必要）でダメージアップが望める。

Virtua Fighter 4 Final Tuned

リオン・ラファール

Lion Rafale

新生FTリオンで頂点を狙え

新技・チェンジ技とも扱いやすく、既存技の弱体化が少ないリオン。相対的なパワーアップといえる。

数は少ないが、性能良好な新技群

注目の新技は、特殊上段で背中側半回転属性の旋腿（⬃Ⓚ）。発生がそれなりに早く、技後の展開がスピーディーだ。そこから2種の技に派生でき、旋腿取面（⬃ⓀⓅ）は1発目同様特殊上段。カウンターヒットで有利（大）となり、続けて攻めていける。もう一つの派生技である換歩（⬃Ⓚ⇨⇦）は特殊構え技で、ここから2種類の行動に移行可能。

まずは換歩頂肘〜蟷螂取眼（ⓅⓅ）。中段の2段技で、換歩頂肘で止めた場合は振り向き状態に。もう一つの換歩提膝（Ⓚ）はカウンターヒット時にアゴ崩れを誘発する。

坐盤取宝（⬁⬁Ⓟ+Ⓚ）は発生こそ遅いものの、小カウンターでも腹崩れを誘発し、追撃可能。上段をかわす性質があり、使い勝手は良好だ。

とにかく展開が早い旋腿。特殊上段なので当たりも強く、豊富な派生で幻惑できる。

本作における立ち回り

主力技の変更がほとんど無いため、今まで通りのスタイルの中に新技とチェンジ技を交え、弱点を補いつつ闘っていく。特に、今まで少々貧弱だった中段（特殊上段）技が強化されたことに注目。中でも3段すべて中段判定の転身蟷螂連脚が有効で、初段の発生が早く、けん制・起き攻め・連係と多彩な使い方が可能だ。2段目で止めるのが有効で、ガード時は不利（中）程度。疾歩昇穿手（⬇⇨Ⓟ）である程度のフォローが利く。

坐盤取宝は、ダメージ単価に恵まれないリオンにとってありがたい技。大きく有利な状況（相手をよろけさせた場合）や、大技による崩れを読んだ際は、積極的に狙おう。

チェンジ技について

一つめのチェンジ対応技・勾手提膝（ver.VF4）は、発生がヒザクラスでスキは中量級Ⓟ程度のダウンを奪える技。カウンターを取れば相手を浮かせることができ、ある程度のコンボが入る。

二つめのチェンジ技である転身蟷螂連脚（⇦ⓅⓅⓀ）は、背中〜腹〜背中側の半回転属性を持つ中段連係で、2段目まで連続ヒットする。『VF4』のときと性能は大きく変わらないようだ。

主に有利（大）時に二択として使うと有効と思われる。⇦Ⓟをかわす性質がある。

初段の発生がミドルキッククラスと早めの半回転攻撃なため、多目的に使える。

LION COMMAND LIST

		攻撃判定	備考
統捶	(敵近く)Ⓟ	上	
統捶	Ⓟ	上	
統捶	➡Ⓟ	上	踏み込む
勾手連捶	ⓅⓅ	上	
連環穿掌	ⓅⓅⓅ	上	
連捶盾盤手	ⓅⓅ⇦Ⓟ	上	
連捶掃手	ⓅⓅ⇩Ⓟ	下	
連捶腿	ⓅⓀ	上	
盤肘	⇨Ⓟ	中	
盤肘連環手	⇨ⓅⓅ	中	
箭疾歩	⇨⇨Ⓟ	中	
陰陽	⇦Ⓟ	中	技切り替えB1
二陰陽	⇦ⓅⓅ	上	技切り替えB1
背転勾手	⇦Ⓟ	中	技切り替えB2
連旋背勾手	⇦ⓅⓅ	中	技切り替えB2
転身蟷螂連脚	⇦ⓅⓅⓀ	中	技切り替えB2
穿掌背転	⇦⇦Ⓟ	上	振り向き状態へ
進歩蟷螂掃手	⇦⬁Ⓟ	下	
下統捶	⇩Ⓟ	特殊下	
疾歩昇穿手	⬇⇨Ⓟ	中	
流星勾手撃	⇩⬀⇦Ⓟ	中	さばき
穿陰掌	⬁Ⓟ	中	
落撃掌	⬁ⓅⓅ	中	
掃勾手	⬇⬁Ⓟ	特殊下	
連掃勾手	⬇⬁ⓅⓅ	下	
腰撃捶	⬀Ⓟ	下	
腰撃連捶	⬀ⓅⓅ	下	
騰空撃掌	⬃Ⓟ	中	
穿心腿	Ⓚ	上	キャンセル可
穿心腿	➡Ⓚ	上	踏み込む、キャンセル可
連旋腿	ⓀⓀ	上	
勾手提膝	⇨Ⓚ	中	技切り替えA1
勾手提膝〜換歩	⇨Ⓚ⇨⇦	その他(特殊行動)	換歩へ
勾手提膝(ver.VF3)	⇨Ⓚ	中	技切り替えA2
斧刃脚	⇨⇨Ⓚ	中	
斧刃連蹴脚	⇨⇨ⓀⓀ	中	
旋腿	⬃Ⓚ	特殊上	
旋腿取面	⬃ⓀⓅ	特殊上	
旋腿〜換歩	⬃Ⓚ⇨⇦	その他(特殊行動)	換歩へ
後蹴腿	⇦⇦Ⓚ	上	振り向き状態へ
軌腿	⇩Ⓚ	下	
前掃腿	⇩ⓀⓀ	下	
登旋腿	⇩ⓀⓀ+Ⓖ	上	
旋風腿	⇧Ⓚ	中	
掛統腿	⇧ⓀⓀ	上	
弾腿	⬁Ⓚ	中	
穿弓腿	⬀Ⓚ	下下	
閃転空脚	⬃Ⓚ	中	
双耳旋風	Ⓟ+Ⓚ	中	
転身偸歩双手	⇨Ⓟ+Ⓚ	中	振り向き状態へ、⇦で通常構えへ
転身偸歩双手脚	⇨Ⓟ+ⓀⓀ	中	
捍勾手	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	上	
蟷螂腰斬	⇨⇨Ⓟ+ⓀⓅ	中	
右勾心	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	上	
流星連勾手	⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅ	中	
連三捶盤肘	⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ	中	
泰山双勾手	⇦Ⓟ+Ⓚ	上(最大ため時、中)	ため可
後歩八闘盤	⇦⇦Ⓟ+Ⓚ	上	
偸歩掃手	⬃Ⓟ+Ⓚ	下	⇨で振り向き状態へ
托背捕心掌	⬇⇦Ⓟ+Ⓚ	中	
縦跳穿掌	⇧Ⓟ+Ⓚ	中	
翻鎚	⬁Ⓟ+Ⓚ	上	
坐盤取宝	⬁⬁Ⓟ+Ⓚ	中	
斜歩斜掃捶	⬀Ⓟ+Ⓚ	下	
転身撩陰脚	⇨Ⓚ+Ⓖ	中	
下旋腿背転	⇦⇦Ⓚ+Ⓖ	上	振り向き状態へ
旋風落脚	⇦⇨Ⓚ+Ⓖ	中	振り向き状態へ
旋風背双手	⇦⇨Ⓚ+Ⓖ⇩Ⓟ	特殊中	
旋風背双手	⇦⇨Ⓚ+Ⓖ⇧Ⓟ	特殊中	振り向き状態へ
旋風踵脚	⇦⇨Ⓚ+Ⓖ⇩Ⓚ	下	振り向き状態へ
後掃腿	⇩Ⓚ+Ⓖ	下	
疾地掃腿	⬁Ⓚ+Ⓖ	下	
前掃転身脚	⬀Ⓚ+Ⓖ	下	振り向き状態へ
破骨手	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	
截脛手	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	
閃身歩	破骨手or截脛手(成功時)⇩or⇧	その他(特殊行動)	
斜前歩	⬁or⬃Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	
斜前歩〜翻鎚	⬁or⬃Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ	上	
斜前歩〜斜掃捶	⬁or⬃Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ+Ⓚ	下	
斜後歩	⬀or⬂Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	
磨盤手	(避け中)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊上	
換歩頂肘	換歩中Ⓟ	中	さばき、振り向き状態へ
蟷螂取眼	換歩中ⓅⓅ	上	
換歩提膝	換歩中Ⓚ	中	
騰空背撃掌	(上昇中)Ⓟ	中	ジャンプ攻撃
落歩統捶	(空中)Ⓟ	中	ジャンプ攻撃
騰空踵脚	(空中)Ⓚ	中	ジャンプ攻撃
地掃踵脚	(着地ぎわ)Ⓚ	下	ジャンプ攻撃
背連穿掌	(敵背後)Ⓟ	上上	背後攻撃、Ⓟからつながる技につながる
背歩掃手	(敵背後)⇩Ⓟ	下	背後攻撃
後穿脚	(敵背後)Ⓚ	上	背後攻撃
蹍掛脚	(敵背後)⬃Ⓚ	下	背後攻撃
背身尖掌	(敵背後)Ⓟ+Ⓚ	上	背後攻撃、先行入力
背身錯捶	(敵背後)Ⓟ+Ⓚ	中	背後攻撃
垂翔後脚	(壁正面)⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	壁技
壁回翻脚	(壁正面)⬃Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	壁技
落穿手	(敵ダウン中)⬁Ⓟ		ダウン攻撃
飛転落腿	(敵ダウン中)⇧Ⓟ		ダウン攻撃
破刀手秋腿	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
採取砲鎚	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
貼身双勾手	⇨⬁⇩⬀⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
七星天分肘	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
飛転双空脚	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
腰斬	⇦⬁Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
五打連環勢	⇦⬀⇩⬁⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
登山翻準脚	⬇⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
擺下尖転	⬁Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
蟷螂跳飛双勾手	⬃⬃Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
仆歩	⇨⬀Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	
翼進	⇨⬀Ⓟ+Ⓖ⇩or⇧	投げコンボ	
落首断腿	⇨⬀Ⓟ+Ⓖ⇩Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	
落首双手	⇨⬀Ⓟ+Ⓖ⇧Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	
連環錯捶1	⇨⬀Ⓟ+ⒼⓅ	投げコンボ	
連環錯捶2	⇨⬀Ⓟ+ⒼⓅⓅ	投げコンボ	
連環錯捶3	⇨⬀Ⓟ+ⒼⓅⓅⓅ	投げコンボ	
翻身提膝	(敵右)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	横投げ
翻身提膝	(敵左)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	横投げ
連勾手背靠	(敵後ろ向き)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	背後投げ

ゲー様声 Final Tuned

その他の新技と既存技の変更点：腰斬／相手の関節を極め、突き飛ばしてよろけさせる。実質ダメージが20程度しか無く、あまり有利にならないので、今まで通り⬁⬁Ⓟ+Ⓖを決めた方がいいかも。　流星勾手撃／さばき成功＆ノーマルヒット時に腹崩れしなくなったが、足位置ハの字時は連三捶盤肘（⇦⇨ⓅⓀ+ⓅⓅ）で拾えるため、それほどダメージは落ちていない。

新技は少ないものの使える技が多く、それらをいかに使いこな[illegible]を大きく[illegible]

新技と変更技を戦術に取り込もう。

横打（←Ⓟ+Ⓚ）と草薙（↓Ⓚ+Ⓖ）をメインとしたアオイの戦術は、基本的に変わっていない。ここに新技と、強化された変更技をどう組み込んでいくかが、『VF4 FT』でのカギとなる。

そのうちの一つ、新技の上蹴り～打突（ⓀⓅ）。この技は反撃技として非常に重宝しそうだ。発生が中段肘当（→Ⓟ）と同じと早い上に、ヒットさせると横打と投げによる二択が成立する。そのため、肘クラスの反撃技が確定する場面では、ヒット後の状況があまりよくない旋桜（→ⓅⓅ）よりも、こちらを使用していくことをおすすめする。

次に注目したいのが流旋（↖or↙Ⓟ+Ⓚ）である。こちらも『VF4 FT』からの新技だが、相手の打撃技をかわす性能が高く、不利な状況でその強さを発揮する。上段攻撃なので、しゃがみⓅや下段攻撃に対しては無力だが、相手の中段攻撃と投げの二択を回避する手段として使っていける。ガードされてもスキが小さく、最速で打ち[illegible]れば[illegible]化カウンターでも流旋双掌（↖or↙Ⓟ+ⓀⓅ）までヒットするという利点もある。

変更技の中では、今まで使う機会の少なかった[illegible]（[illegible]Ⓟ+[illegible]）が強化され、ノーマルヒットでも相手を[illegible]すことができるようになった。その後にコンボを決めることもでき、アオイの打撃技の中で唯一、ノーマルヒットから大ダメージを奪うことができる。しかし、その分ガードされたときのスキが大きくなり、しゃがみガードでも中[illegible]による反撃が確定してしまう。

流旋は相手の[illegible]相手の打撃をかわしやすい。

チェンジ技について

上蹴り～打突と鎖鎌（ⓀⓀ）の選択についてだが、どちらを選ぶか非常に迷うところだ。二つの技の使い道は多少異なり、基本的には上蹴り～打突が反撃用、鎖鎌はコンボとしての使用がメインとなる。しかし、上蹴り（ver.VF4）は発生が早い（13フレーム）ため、コンボ以外にも相手の[illegible]から肘など、連係に割り込む目的で使用することも可能。

上蹴り～打突は、発生の早[illegible]

鎖鎌は「VF4」で活躍した技。[illegible]

AOI COMMAND LIST

技名	コマンド	攻撃判定	備考
打突	Ⓟ	上	
打突	➡Ⓟ	上	踏み込む
二連突	ⓅⓅ	上上	
二連突横肘	ⓅⓅⓅ	上上	
連突小太刀	ⓅⓅⓅⓀ	特殊中	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで天地陰陽へ
連突草薙	ⓅⓅⓅ↓Ⓚ	下	寸止め可、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで天地陰陽へ
二連突横打	ⓅⓅ←Ⓟ	中	寸止め可
連突桐車	ⓅⓅ←ⓅⓅ	中	寸止め可
連突流旋	ⓅⓅ↙or↖Ⓟ	上	寸止め可
連突流旋～流舞	ⓅⓅ↙or↖Ⓟ↖	その他（特殊行動）	
連突流旋双掌	ⓅⓅ↙or↖ⓅⓅ	中	寸止め可
二連突釘脚	ⓅⓅⓀ	上	
掌蹴り重ね	ⓅⓀ	上	
中段肘当	→Ⓟ	中	
旋桜	→ⓅⓅ	中	寸止め可
衣車	→→Ⓟ	中	寸止め可
扇払い	←→Ⓟ	上	さばき
晋月桜	←Ⓟ	上	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで天地陰陽へ
重ね当て	←←Ⓟ	中中	
天陽	←→Ⓟ（ヒット時）Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	
渦巻手刀	←→Ⓟ	上	振り向き状態へ
両止	←↖Ⓟ	特殊中	
下段掌打	↓Ⓟ	特殊下	
無双破	⬇↘Ⓟ	中	
袖車	⬇↘Ⓟ（カウンターヒット時）←Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	
鳳凰手	↘Ⓟ	中	
膝砕き	↙Ⓟ	下	
上蹴り	Ⓚ	上	技切り替えB1
上蹴り～打突	ⓀⓅ	上	技切り替えB1
上蹴り（ver.VF4）	Ⓚ	上	技切り替えB2
鎖鎌	ⓀⓀ	中	技切り替えB2
露刃破	→Ⓚ	中	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで天地陰陽へ
雲蹴り	←ⓀⓀ	上	
雛蹴り	↓Ⓚ	下	
羽扭	↓ⓀⓅ	上	
羽連掌	↓ⓀⓅⓅ	中	
下段蹴り当て	⬇or↙Ⓚ	下	
前蹴り	↘Ⓚ	中	
平手	Ⓟ+Ⓚ	上	
平手2	Ⓟ+ⓀⓅ	上	
平手3	Ⓟ+ⓀⓅⓅ	上	
天狗落	（立ち途中）Ⓟ+Ⓚ	中	
横打	←Ⓟ+Ⓚ	中	
横雨肘当て	→Ⓟ+ⓀⓅ	中	寸止め可
山MUSUBI	→←Ⓟ+Ⓚ	中	技切り替えA1
桜華	→→Ⓟ+ⓀⓅ	上	技切り替えA1
浮桜	→←Ⓟ+Ⓚ	中	技切り替えA2
上段御扇掌	←→Ⓟ+Ⓚ	上	寸止め可
双掌打	←→Ⓟ+Ⓚ	中	
陰掌	←↖Ⓟ+Ⓚ	中	
心中突	↓↙←Ⓟ+Ⓚ	中	さばき
流旋	↖or↙Ⓟ+Ⓚ	上	寸止め可
流旋～流舞	↖or↙Ⓟ+Ⓚ←	その他（特殊行動）	
流旋双掌	↖or↙Ⓟ+ⓀⓅ	中	寸止め可
陰陣剣	↖↖Ⓟ+Ⓚ	特殊中	寸止め可、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで天地陰陽へ
紫雨	Ⓚ+Ⓖ	上	
上段蹴り当て	→Ⓚ+Ⓖ	上	
水月突	→Ⓚ+ⓖⓅ	中	さばき
拝み蹴り	←Ⓚ+Ⓖ	中	さばき、振り向き状態へ
草薙	↓Ⓚ+Ⓖ	下	寸止め可、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで天地陰陽へ
身躱横打	（避け中）Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	
天地陰陽	←Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他（特殊行動）	上中いなし、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ押したままで構え維持
流水	天地陰陽中↓or↑	その他（特殊行動）	
流雨	天地陰陽中↓or↑Ⓟ	中	
飛び手刀	（上昇中）Ⓟ	中	ジャンプ攻撃
飛び手刀	（空中）Ⓟ	中	ジャンプ攻撃
飛び前蹴り	（上昇中）Ⓚ	中	ジャンプ攻撃
飛び踵蹴り	（空中）Ⓚ	中	ジャンプ攻撃
飛び踵蹴り	（着地ぎわ）Ⓚ	中	ジャンプ攻撃
手刀[illegible]	（敵背後）Ⓟ	上	背後攻撃、Ⓟからの技につながる
足刀蹴り	（敵背後）Ⓚ	上	背後攻撃
廻り手刀	（敵背後）↓Ⓟ	下	背後攻撃
廻り[illegible]蹴り	（敵背後）↓Ⓚ	下	背後攻撃
廻り下蹴り	（敵背後）⬇Ⓚ	下	背後攻撃
縦手刀	（敵ダウン）↑Ⓟ		ダウン攻撃
空勢鞠手刀	（敵ダウン）↑Ⓟ		ダウン攻撃
空勢瓦突蹴り	（敵ダウン）↑Ⓚ+Ⓖ		ダウン攻撃
枝砕き	（敵仰向け足側ダウン）↓or↑Ⓟ+Ⓖ		ダウン投げ
浮葉陣	（敵仰向け頭側ダウン）↓or↑Ⓟ+Ⓖ		ダウン投げ
露水	（敵うつ伏せ足側ダウン）↓or↑Ⓟ+Ⓖ		ダウン投げ
不動陣	（敵うつ伏せ頭側ダウン）↓or↑Ⓟ+Ⓖ		ダウン投げ
小当	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
引違	Ⓟ+Ⓖ→or←or↓or↑	上段投げ	レバー方向に応じて投げる方向が変化
送り手回し	←→Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
合気投げ	⬇←Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
腕手引	⬇→Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
木の葉落とし	↑Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
瀬車	↖↑Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
半月巴	↗Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
蝶絡み	→↖↓↗←Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
脇絡み	←→↓↖←Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
弓身固め	（脇絡みor蝶絡み中）→↓or←↓Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	
糸巻き	（脇絡みor蝶絡み中）←↑or←↑Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	
海老折り	（弓身固め中）↓↑Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	
種引き	（弓身固め中）↑↓Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	
梢枝落とし	↓→↑←or↑→↓←Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
大木倒	↓←↑→or↑←↓→Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
大木砕	↓←↑→or↑←↓→Ⓟ+Ⓖ←↑↓↑→Ⓚ+Ⓖ	投げコンボ	
五月雨	（敵右）Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	横投げ
綾手取り	（敵左）Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	横投げ
杉倒	（敵後ろ向き）Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	背後投げ
手猛め倒身	（敵しゃがみ）↓Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	
真之位	（敵しゃがみ）↙Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	
五月雨	（敵右しゃがみ）↙or↓Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	横下段投げ
綾手取り	（敵左しゃがみ）↙or↓Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	横下段投げ
杉倒	（敵後ろ向きしゃがみ）↙or↓Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	背後下段投げ
転身入身	←or↖Ⓟ+Ⓚ（対・右上中Ⓟ）	当て身	
渦捻り	←or↖Ⓟ+Ⓚ（対・左上中Ⓟ）	当て身	
桐落とし	←or↖Ⓟ+Ⓚ（対・右上中Ⓚ）	当て身	
枝割き	←or↖Ⓟ+Ⓚ（対・左上中Ⓚ）	当て身	
[illegible]の鞆門	←or↖Ⓟ+Ⓚ（対・上中肘）	当て身	
小波	←or↖Ⓟ+Ⓚ（対・上中全回転Ⓚ）	当て身	
裏小手返し	←or↖Ⓟ+Ⓚ（敵背後、対・上中Ⓟ）	当て身	
裏風流	←or↖Ⓟ+Ⓚ（敵背後、対・上中Ⓚ）	当て身	
葛かずら	↙Ⓟ+Ⓚ（対・右ミドル）	当て身	
裏裂き	↙Ⓟ+Ⓚ（対・左ミドル）	当て身	
落ち葉舞	↙Ⓟ+Ⓚ（対・右ヒザ）	当て身	
風車輪	↙Ⓟ+Ⓚ（対・左ヒザ）	当て身	
大渦	↙Ⓟ+Ⓚ（対・サマー）	当て身	
両衣	←or↖Ⓟ+Ⓚ（対・上中両手）	当て身	
旋風	←or↖or↓Ⓟ+Ⓚ（対・上中下両足）	当て身	
柳七条	↙Ⓟ+Ⓚ（対・肩）	当て身	
千鳥	↙or↓Ⓟ+Ⓚ（対・中下頭）	当て身	
風羽鶴	↙Ⓟ+Ⓚ（対・背中）	当て身	
小波	↓Ⓟ+Ⓚ（対・下全回転）	当て身	
風流	↓Ⓟ+Ⓚ（対・下Ⓟ）	当て身	
桐落とし	↓Ⓟ+Ⓚ（対・下Ⓚ）	当て身	
踊り襲	Ⓟ+Ⓚ（あお向け頭ダウン中、対Ⓟダウン攻撃）	当て身	
踊り襲	Ⓟ+Ⓚ（あお向け頭ダウン中、対Ⓚダウン攻撃）	当て身	
鉄送り	Ⓟ+Ⓚ（あお向け足ダウン中、対Ⓟダウン攻撃）	当て身	
鉄送り	Ⓟ+Ⓚ（あお向け足ダウン中、対Ⓚダウン攻撃）	当て身	
流制手	天地陰陽中（対・上中Ⓟ肘）	いなし	
羽鳳	天地陰陽中（対・上中Ⓚ）	いなし	
半月車	天地陰陽中（対・ミドル）	いなし	
半月車	天地陰陽中（対・ヒザ）	いなし	

Final Tuned

変更点補足：アオイの代名詞といっても過言ではないほど使用頻度の高い草薙だが、「EVO」と比べ、わずかだが弱体化してしまった。その変更内容は、①**発生が1フレーム遅くなり、19フレームから20フレームになった**　②**リーチが若干短くなった**　の二つ。どちらも実戦にはそれほど大きな影響が無いのだが、一応覚えておくといいだろう。

雷飛

自分のリズムで付き合わず相手の間合いに

Lei-Fei

大幅にパワーアップした[illegible]動力と[illegible]今回は[illegible]に注目。そのほかの[illegible]もチェックしよう。

中間間合いを強化しよう

箭疾歩（敗式中Ⓟ＋Ⓚ）での奇襲に、前転（独立式中⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）からの派生が加わった。相手にとって、技の届かない間合いからの攻撃は脅威だ。しかし、読まれると威力の高い技で狙われるので的を絞らせないことも重要。従来のように崩捶掌壁（敗式中ⓅⓅ＋Ⓚ）でけん制したり、構えチェンジで惑わせたりと、バランスが大切。また、前転で間合いを詰めるのも面白い。

騰空擺連脚（敵背後⇧Ⓚ）は攻める技ではないのだが、相手との距離を離しつつ敗式になれる。レイは背向けに移行することが多いので、間合い調整には便利である。仮に攻められても、判定の強さでつぶせることもある。

騰空擺連脚は攻撃判定の持続が長く、さばき効果もある。さばいたら箭疾歩が確定。

そのほかの細かい変更点

近距離での生命線ともいえる斜天連掌（⇧⇧ⓅⓅ）だが、ガード時14フレームまでの反撃を受けるようになり、1発止めの展開がやや遅くなった。しかし、中段の2段攻撃なので、打ち切りと1発止めからの投げで二択をかけられる。

そのほかでは、[illegible]（敗式中Ⓟ[illegible]）の2発目が中段になった。ただ、ガードさせた場合の有利は変わらず。初段をガードしてから[illegible]で割り込もうとする相手には、[illegible]でカウンターを取り、[illegible]などにつなげよう。

また、坐盤劈掌がガード[illegible]不利大になったので注意が必要だ。[illegible]旋脚～仆腿（[illegible]ヒットorガード時⇩）からの[illegible]脚（仆腿中⇦Ⓚ）は、ノーマルヒット以上ならまず[illegible]のはないので、覚えておこう。

チェンジ技について

チェンジ技の羅漢推山（ⓅⓅⓅ）だが、連撃双掌破と大幅に違う点は、初段ノーマルヒットで2フレーム有利なこと。これにより、待望の立ちⓅを当ててから投げと打撃の二択をかけられる。また、2発止めの場合Ⓟを当てていれば敗式からの攻めが可能なのだが、ガードされていた場合は3フレーム不利なのであまり攻められない。3発打ち切りと仆腿を絡め、臨機応変にいこう。

[illegible]ノーマルヒット時に[illegible]フレーム有利だ。

[illegible]そのまま敗式に[illegible]からの攻めが可能。

LEI COMMAND LIST

	コマンド		
沖拳	Ⓟ	上	技切り替えB1
連拳	ⓅⓅ	中	技切り替えB1、独立式へ
連撃双掌破	ⓅⓅⓅ	中	技切り替えB1、敗式へ
提膝衝拳	Ⓟ	上	技切り替えB2
弓歩挑拳	ⓅⓅ	上	技切り替えB2、敗式へ
羅漢推山	ⓅⓅⓅ	中	技切り替えB2
伏掃掌	⇩Ⓟ	特殊下	
翻面捶撃	⇨Ⓟ	中	
翻面捶連撃	⇨ⓅⓅ	中	
撑掌	⇨⇨Ⓟ	中	
鶏身[illegible]掌	⇦Ⓟ	中	
連[illegible]撃	⇦ⓅⓅ	中	
双[illegible]掌	⇦⇨Ⓟ	中	
[illegible]打	⇦⇨Ⓟ	中中	敗式へ
登天掌	⬇⇨Ⓟ	中	技切り替えA1
双[illegible]出洞	⬇⇨Ⓟ	中	技切り替えA2
斜天掌	⇧⇨Ⓟ	中	
斜天連掌	⇧⇨ⓅⓅ	中	
[illegible]旋脚	Ⓚ	特殊上	敗式へ
[illegible]旋脚～仆腿	Ⓚ（ガードorヒット時）⇩	その他（特殊行動）	仆腿へ
斧刃脚	⇩Ⓚ	下	
里合腿	⇨Ⓚ	上	跨虎式へ
蹬脚	⇨⇨Ⓚ	中	Ⓚ押したままで独立式へ
斜前転身[illegible]脚	⇧Ⓚ	上	跨虎式へ
転身旋風[illegible]	⇦ⓀⓀ	中	
分脚	⇧Ⓚ	中	
二起分脚	⇦Ⓚ	中	
金鶏独立	Ⓟ＋Ⓚ	中	
金剛[illegible]拳	Ⓟ＋ⓀⓅ	上	
金剛連[illegible]打	Ⓟ＋ⓀⓅⓅ	中	
馬歩捶	⇨Ⓟ＋Ⓚ	中	
坐盤劈掌	⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ	下	
弓歩双風拳	⇦⇦Ⓟ＋Ⓚ	上	
双掌	⇩Ⓟ＋Ⓚ	中	涅槃式へ
背身肘撃	⇦Ⓟ＋ⓀⓅ	中	跨虎式へ
[illegible]	⇩⇧⇨Ⓟ＋Ⓚ	中	さばき
高壮拳	⇧or⇩Ⓟ＋Ⓚ	中	
背折靠	⇧or⇩Ⓟ＋ⓀⓅ	中	跨虎式へ
拝[illegible]撃	⇧Ⓟ＋Ⓚ	中	
側端脚	Ⓚ＋Ⓖ	上	独立式へ
前掃腿	⇩Ⓚ＋Ⓖ	下	
半旋風	⇨Ⓚ＋Ⓖ	上	振り向き状態へ
旋風脚	⇦⇦Ⓚ＋Ⓖ	中	跨虎式へ
翔飛脚	⇦Ⓚ＋Ⓖ	上	
翔飛連脚	⇦Ⓚ＋ⒼⓀ	上	独立式へ
双翔飛後掃腿	⇦Ⓚ＋ⒼⓀ⇩Ⓚ	下	
騰空転身脚	⇧Ⓚ＋Ⓖ	中	
地旋跳脚	⇦Ⓚ＋Ⓖ	中	
地旋跳脚2	⇦Ⓚ＋ⒼⓀ	中	
伏身掃脚	⇧⇧Ⓚ＋Ⓖ	下	
倒身[illegible]	⇧⇧Ⓚ＋ⒼⓀ	特殊下	ダウンへ
倒身跳弓脚	⇧⇧Ⓚ＋ⒼⓀⓀ	中	
倒身旋円脚	⇧⇧Ⓚ＋ⒼⓀⓀ＋Ⓖ	下上	振り向き状態へ
双飛脚	⇦Ⓚ＋Ⓖ	中	
向側蹬脚	（避け中）Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	中	独立式へ
提膝側掌	（避け中）Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅ	中	
敗式	⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	その他（特殊行動）	敗式へ
崩捶	敗式中Ⓟ	上	敗式へ
崩捶連撃	敗式中ⓅⓅ	上	独立式へ
崩捶掌壁	敗式中ⓅⓅ＋Ⓚ	中	
高弾腿	敗式中Ⓚ	中	独立式へ
敗式前掃腿	敗式中⇩Ⓚ	下	
旋風脚	敗式中Ⓚ＋Ⓖ	特殊上	敗式へ
箭疾歩	敗式中Ⓟ＋Ⓚ	中	ため可
敗式～独立式	敗式中⇧or⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	その他（特殊行動）	独立式へ
敗式～涅槃式	敗式中⇧Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	その他（特殊行動）	涅槃式へ
仆腿	敗式中⇩		敗式へ
弓歩虎拳	仆腿中Ⓟ	上	
進歩穿心拳	仆腿中ⓅⓅ	中	
転身[illegible]	仆腿中⇨Ⓟ	中	振り向き状態へ
伏身後[illegible]腿	仆腿中Ⓚ	中	振り向き状態へ
穿弓腿	仆腿中⇦Ⓚ	中中	
反拳打	仆腿中Ⓟ＋Ⓚ	特殊上	
騰空転身脚	仆腿中Ⓚ＋Ⓖ	中	
独立式	⇧Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	その他（特殊行動）	
穿心[illegible]掌	独立式中Ⓟ	中	敗式へ
十字蹬脚	独立式中Ⓚ	中	独立式へ
二起脚	独立式中ⓀⓀ	中	
伏身腿	独立式中⇩Ⓚ	下	敗式へ
翔飛脚	独立式中⇦Ⓚ	上	
翔飛連脚	独立式中⇦ⓀⓀ	上	独立式へ
双翔飛後掃腿	独立式中⇦ⓀⓀ⇩Ⓚ	下	
進歩分脚	独立式中Ⓚ＋Ⓖ	中	
側進後掃腿	独立式中⇩Ⓚ＋Ⓖ	下	
側進前掃腿	独立式中⇧Ⓚ＋Ⓖ	下	
前転	独立式中⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	その他（特殊行動）	
前転～騰空連旋脚	独立式中⇨Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓀ	中中	
前転～[illegible]	独立式中⇨Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅ＋Ⓖ	上段投げ	
独立式～敗式	独立式中⇩or⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	その他（特殊行動）	敗式へ
独立式～涅槃式	独立式中⇧Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	その他（特殊行動）	涅槃式へ
独立旋掌	独立式中（対・上中下Ⓟ、肘）	当て身	
涅槃式	⇧Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	その他（特殊行動）	
転身崩捶	涅槃式中Ⓟ	中上	さばき
側[illegible]脚	涅槃式中ⓅⓀ	特殊上	独立式へ
飛燕旋風脚	涅槃式中Ⓚ	特殊上	跨虎式へ
前掃腿	涅槃式中⇩Ⓚ	下	
風車提拳	涅槃式中Ⓟ＋Ⓚ	上中	さばき
連環翻身上捶	涅槃式中Ⓟ＋ⓀⓅ	中	
連環翻身馬歩捶	涅槃式中Ⓟ＋ⓀⓅⓅ	中	
涅槃式～敗式	涅槃式中⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	その他（特殊行動）	敗式へ
涅槃式～独立式	涅槃式中⇧Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	その他（特殊行動）	独立式へ
登天掌	（敵背後）涅槃式中Ⓟ	中	
後掃腿	（敵背後）涅槃式中Ⓚ	下	
連環捭捶	跨虎式中Ⓟ	中	さばき
後[illegible]腿	跨虎式中Ⓚ	中	涅槃式へ、さばき
背身下掃[illegible]	跨虎式中⇩Ⓚ	下	敗式へ
下掃連旋撃	跨虎式中⇩ⓀⓅ	上上	独立式へ
下掃連旋崩捶	跨虎式中⇩ⓀⓅⓅ	中	
撑掌	（敵背後）跨虎式中Ⓟ	中	
前掃腿	（敵背後）跨虎式中Ⓚ	下	
跳歩捶	（上昇中）Ⓟ	中	ジャンプ攻撃
跳弾捶	（空中）Ⓟ	中	ジャンプ攻撃
跳突[illegible]	（空中）Ⓚ	中	ジャンプ攻撃
跳歩突[illegible]	（着地ぎわ）Ⓚ	中	ジャンプ攻撃
[illegible]撃	（敵ダウン）⇧Ⓚ		ダウン攻撃
落撃崩打	（敵ダウン）⇧Ⓟ		ダウン攻撃
背[illegible]拳	（敵背後）Ⓟ	上	背後攻撃、Ⓟからの技につながる
背身坐盤劈掌	（敵背後）⇩Ⓟ	下	[illegible]
後[illegible]腿	（敵背後）Ⓚ	中	背後攻撃
[illegible]旋[illegible]	（敵背後）⇩Ⓚ	下	背後攻撃
騰空擺連脚	（敵背後）⇧Ⓚ	中	背後攻撃、さばき、敗式へ
背身肘撃	（敵背後）Ⓟ＋Ⓚ	中	背後攻撃、跨虎式へ
背身旋腿	（敵背後）Ⓚ＋Ⓖ	上	背後攻撃、敗式へ
背向け～敗式	（敵背後）⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	その他（特殊行動）	背後攻撃、敗式へ
背向け～敗式	（敵背後）⇧Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	その他（特殊行動）	背後攻撃、独立式へ
壁掛背[illegible]	（壁正面）⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	中	壁技
壁掛背転	（壁正面）⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	その他（特殊行動）	壁技
[illegible]身[illegible]	Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	
弓[illegible]掌[illegible]	⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	
[illegible]	⇨⇨Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	
金龍合口	⇦Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	
排山倒海	⇧⇨Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	
双風貫耳	⇩⇦⇧⇨or⇧⇦⇩⇨Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	
双裁背拳	双風貫耳中⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ	投げコンボ	
[illegible]天撃	双裁背拳中⇩⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ	投げコンボ	
仆腿[illegible]	（敵右）Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	横投げ
[illegible]	（敵左）Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	横投げ
倒身[illegible]下捶	（敵後ろ向き）Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	背後投げ

ゲー[illegible] Final Tuned

レイ・コンボについて：騰空連旋脚（前転中Ⓚ）からは、基本的には従来の双飛脚（⇦Ⓚ＋Ⓖ）からのコンボが入るのだが、ウルフとジェフリーにはしゃがみⓅを遅めに当てないと、その後の蹬脚（⇨⇨Ⓚ）や側端脚（Ⓚ＋Ⓖ）が受身を取られてしまうので注意。なお、対アキラハの字での、しゃがみⓅから双翼撃（⇦⇦Ⓟ）も同様だ。

攻・守の切り替えが重厚な連係を紡ぎ出す!

ベネッサ・ルイス Vanessa Lewis

攻撃と同時にスタイルが変わる「スイッチ技」で連係力アップ。さらに新技追加と、充実の調整がなされた。

ディフェンシブのスイッチ技を使った連係

最初に覚えたいのは、ヘビィフック～スイッチニーリフト([D]Ⓟ+ⓀⓅ+Ⓚ+Ⓖ)。中段→中段という連係にもかかわらず、ガードされても反撃を受けない。1発目がヒットすれば連続技になるので、ダメージも十分。ただし、ヒット時は不利なことに注意しておきたい。技後はオフェンシブなので、カットインアッパー([O]⇧Ⓟ)や避け投げ抜けなどで対処しよう。

使いこなすのは難しいが、ストッピングロー～スイッチバックブロー([D]⇩ⓀⓅ+Ⓚ+Ⓖ)も強力な技だ。まず1発目を出してヒット確認。カウンター時はすぐに2発目につなげ、有利な状況でオフェンシブへ移行。ヒット&ガード時は、2発目のディレイを活かして相手の反撃をつぶす。さらに、手堅くしゃがみⓅを出す相手にはカットイン([D]⇦⇧Ⓟ+Ⓚ)、手が出せずにしゃがみガードする相手には下段投げと、効果的な連係が組み立てられる。

チェンジ技について(ディフェンシブ)

防御の要といえるイントルードフック([D]Ⓖ押したまま⇧Ⓟ)などの技がB1。B2は攻撃面を強化する発生の早い中段技だ。強さの質が全く異なるため、現状では優劣の判断が困難。新技での闘い方を研究したいならB2を、確実な効果を求めるならB1を選択するといい。ただし、先行入力が利かないこれらのコマンドは、新技への影響が強いことを考慮に入れよう。

ボディフック([D]Ⓖ押したまま⇩Ⓟ)で相手をよろけさせ、二択を仕掛ける。

[illegible]も投げが届くため、強力な二択の起点となるのだ。

ヒット時は4フレーム有利。オフェンシブの強力な二択攻撃を仕掛けるチャンスとなる。

ストッピングロー([D]⇩Ⓚ)をヒット確認し、カウンターなら2発目につなごう。

新技・レオパルドストライク([D]⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)活用法

この技は、ヒザ、ミドル、[illegible]段の三種類の技をさばける。つまり、パーリングハイキック(⇦⇨Ⓚ)と使い分ければ、全回転や両手などを除く、ほとんどの技に対応可能なのだ。しかも、さばいた後は相手をたたき付け、ストッピングローコンボ(⇩ⓀⓅ)と同等のコンボを決められる。注意点は、技の出がかり4フレームにさばき判定が無いこと。先読みで使っていこう。

VANESSA COMMAND LIST(DEFENSIVE STYLE)

ジャブ	Ⓟ	上	
ワンツー	ⓅⓅ	上	
ワンツーロー	ⓅⓅⓀ	下	
ワンツー～スイッチニーリフト	ⓅⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ	中	オフェンシブスタイルへ
シャドーコンビネーション	ⓅⓅⓅ	中	
シャドーコンボハイキック	ⓅⓅⓅⓀ	特殊上	
フェイントボディ	Ⓟ⇧Ⓟ	中	
クラッシュジョー	(立ち途中)Ⓟ	中	
バックナックル	⇨Ⓟ	中	
バックナックルハイ	⇨ⓅⓀ	上	
バックナックルストリーム	⇨ⓅⓀⓀ	中	
バックナックルハイ～スイッチバックブロー	⇨ⓅⓀⓅ+Ⓚ+Ⓖ	上	オフェンシブスタイルへ
バックナックルトーキック	⇨Ⓟ⇩Ⓚ	中	
バックナックルトーキック～フロントスリーパー	⇨Ⓟ⇩Ⓚ(カウンターヒット時)⇨Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	
ダッキングボディブロー	⇨⇨Ⓟ	中	
ダッキングボディスマッシュ	⇨⇨ⓅⓅ	中	
ヘビィインパクト	⇦Ⓟ	中	
レッグガードクラッシュ	⇩Ⓟ	特殊下	
カットアッパー	⇦⇧Ⓟ	上	
ディフェンシブエルボー	⇧Ⓟ	中	さばき
フロントキック	Ⓚ	中	
スイッチレフトスライサー	Ⓚ⇧Ⓚ	特殊上	
スイッチライトスライサー	Ⓚ⇩Ⓚ	特殊上	
ハーフムーンキック	(立ち途中)Ⓚ	中	
カットインニーキック	⇨Ⓚ	中	
カットインニーキック～フロントスリーパー	⇨Ⓚ(ヒット時)⇨Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	
シャドースライサー	⇨⇦Ⓚ	中	
カウンターストライク	⇦Ⓚ	中	
パーリングハイキック	⇦⇨Ⓚ	上	さばき
パーリングコンビネーション	⇦⇨ⓀⓅ	特殊上	
ストッピングロー	⇩Ⓚ	下	
ストッピングローコンボ	⇩ⓀⓅ	上	
ストッピングロー～スイッチバックブロー	⇩ⓀⓅ+Ⓚ+Ⓖ	上	オフェンシブスタイルへ
シットダウンローキック	⬇or⇧Ⓚ	下	
ライトアングルトーキック	⇧Ⓚ	中	
ボーンクラッシュミドル	⇧Ⓚ	中	ため可
ヘビィフック	Ⓟ+Ⓚ	中	
ヘビィフックコンボ	Ⓟ+ⓀⓅ	上	
ヘビィフック～スイッチニーリフト	Ⓟ+ⓀⓅ+Ⓚ+Ⓖ	中	オフェンシブスタイルへ
レオパルドストライク	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	上	さばき
カットイン	⇦⇧Ⓟ+Ⓚ	その他(特殊行動)	さばき
ボマーストライク	⇩Ⓟ+Ⓚ	中	
ブーメランフック	⇧Ⓟ+Ⓚ	上	
ガードクラッシュトルネード	Ⓚ+Ⓖ	特殊上	
ヒールキック	⇨Ⓚ+Ⓖ	中	
スイッチバックミドル	⇦Ⓚ+Ⓖ	中	振り向き状態へ
バックチャージキック	⇦⇦Ⓚ+Ⓖ	中	ため可
バックチャージセットアップ	⇦⇦Ⓚ+Ⓖ(ため中)⇩	その他(特殊行動)	オフェンシブスタイルへ
ステップアウト	⇦⇦Ⓚ+Ⓖ(ため中)Ⓖ	その他(特殊行動)	
ステップイン	⇦⇦Ⓚ+ⒼⒼ	その他(特殊行動)	⇦⇦Ⓚ+Ⓖ、⇦⇦Ⓚ+Ⓖ(ため)出る直前
ロースピンスライサー	⇩Ⓚ+Ⓖ	下	
ストマッククラッシュ	⇧Ⓚ+Ⓖ	中	
ストマッククラッシュ～フロントスリーパー	⇧Ⓚ+Ⓖ(ヒット時)⇨Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	
レッグボマー	⇧Ⓚ+Ⓖ	中	
インターセプトボディブロー	Ⓖ押したまま⇩Ⓟ	中	技切り替えB1
ボディフック	Ⓖ押したまま⇩Ⓟ	中	技切り替えB2
イントルードフック	Ⓖ押したまま⇧Ⓟ	中	技切り替えB1
ヘビィボディフック	Ⓖ押したまま⇧Ⓟ	中	技切り替えB2
グライディングバックナックル	Ⓖ押したまま⇦Ⓟ	特殊上	
グライディングスライサー	Ⓖ押したまま⇦Ⓟ	特殊上	
グライディングミドル	Ⓖ押したまま⇧Ⓚ	中	
グライディングミドル～ホールド	Ⓖ押したまま⇧Ⓚ(ヒット時)Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	レフトハンドホールドへ
グライディングトー	Ⓖ押したまま⇩Ⓚ	中	
グライディングトー～ホールド	Ⓖ押したまま⇩Ⓚ(ヒット時)Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	ライトハンドホールドへ
セットアップ(オフェンシブスタイル)	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	オフェンシブスタイルへ
バリアキック	(避け中)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	
ダブルナックル	(上昇中)Ⓟ	中	ジャンプ攻撃
ステップストレート	(空中)Ⓟ	中	ジャンプ攻撃
ステップフックキック	(空中)Ⓚ	中	ジャンプ攻撃
ステップヒールキック	(着地ぎわ)Ⓚ	中	ジャンプ攻撃
バックスラッシュ	(敵背後)Ⓟ	上	背後攻撃
ターンディフェンシブエルボー	(敵背後)⇩Ⓟ	中	背後攻撃、さばき
ハーフムーンターンキック	(敵背後)Ⓚ	上	背後攻撃
ストッピングファウルキック	(敵背後)⇩Ⓚ	中	背後攻撃
フェイスクラッシュエルボー	(敵背後)Ⓟ+Ⓚ	特殊上	背後攻撃
ターンロースピンスライサー	(敵背後)⇩Ⓚ+Ⓖ	下	背後攻撃
リアクトラウンドキック	(壁正面)⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	壁技
ウォールバックロール	(壁正面)⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	壁技
サッカーボールキック	(敵ダウン)⇧Ⓚ		ダウン攻撃
ローリングレッグドロップ	(敵ダウン)⇧Ⓟ		ダウン攻撃
キャニオンダイブ	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
エルボーラッシュ	⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
ヘルズゲート	⇨⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
アーミーコンビネーション	⇦⇧⇩⇧⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
リプレイススロー	⇧Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
ヘブンズゲート	⇩⇨⇧⇦or⇧⇨⇩⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
ウォールキス	(敵壁背後)⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
ジャッジメントギルティ	(敵壁背後)⇨⇨Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	
ストマッククラッシャー	(敵壁背後)⇨⇨Ⓟ+Ⓖ⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	
テイクダウンブロー	(敵右)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
ヘッドディバイダー	(敵左)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
ロッククラッシュスロー	(敵後ろ向き)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
リブクラッシュボディ	(敵しゃがみ)⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段キャッチ投げ	
リブクラッシュニー	(敵しゃがみ)⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段キャッチ投げ	
ライトハンドホールド	レバーニュートラル(対・上中右Ⓟ)	当て身	
レフトハンドホールド	レバーニュートラル(対・上中左Ⓟ)	当て身	
ホールドハイキック	ライトハンドホールド中Ⓚ	投げコンボ	3回目はダウン
ホールドローキック	ライトハンドホールド中⇩Ⓚ	投げコンボ	3回目はダウン
ライトアームブレイカー	ライトハンドホールド中Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	
ホールドトーキック	レフトハンドホールド中Ⓚ	投げコンボ	3回目はダウン
ホールドシンキック	レフトハンドホールド中⇩Ⓚ	投げコンボ	3回目はダウン
アレストホールドニー	レフトハンドホールド中Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	
プリズンアームロック	⇦or⇧Ⓟ+Ⓚ(対・上中Ⓟ)	当て身	
レッグホールドスロー	⇦or⇧Ⓟ+Ⓚ(対・右上中Ⓚ)	当て身	
レッグキャッチスロー	⇦or⇧Ⓟ+Ⓚ(対・左上中Ⓚ)	当て身	
レッグホールドスマッシュ	⇧Ⓟ+Ⓚ(対・ミドルⓀ)	当て身	

グー事典 Final Tuned

ディフェンシブの立ちⓅの発生が、肘クラス(14)から重量級Ⓟ(13)に変更された。ある意味、ディフェンシブ最大の変更点ともいえるのがこれだ。たった1フレームの差ながら、使用頻度の高さを考慮すると大きな強化といえるだろう。中間距離で打ち合ったときの勝ちやすさや反撃技としての能力だけでなく、空中コンボの拾いやすさにもやや影響が見られる。

2種類のスイッチ技について

スイッチ技は、「EVO」からある従来の連係の派生技として追加された。「～スイッチバックブロー」と「～スイッチニーリフト」の2種類があり、どちらもⓅ+Ⓚ+Ⓖというコマンドで出せるのが特徴。従来の派生技が上段なら中段、中段なら上段のスイッチ技が追加されていることが多く、使い分けの意義を高めている。

どの技から派生しても、基本的に各技の性能は同じ。ただし、バックブローはスタイルによってヒット時の硬化差が異なり、ディフェンシブ時のものは+4、オフェンシブ時のものは+3となっている。ガード時の+1と、カウンター時の+6は共通だ。カウンター+6はニーリフトも同じだが、さすがに中段技なので、ガード時−6、ヒット時−2と不利な状態になる。

これに加えて重要なのが、スイッチ技にはディレイがかかるということ。特にバックブローはディレイ幅が広いので、有効に利用しよう。

上段技のスイッチバックブローは、ガードされても1フレーム有利と高性能。

スイッチニーリフトはヒット時不利。ただし、ガードされても反撃は受けない。

オフェンシブのスイッチ技を使った連係

オフェンシブでは、ストッピングトー～スイッチバックブロー（[O]⇘ⓀⓅ+Ⓚ+Ⓖ）の使い勝手がいい。1発目がヒットしていれば連続ヒットし、しかも有利な状態を作り出せるのだ。ヒット確認してつなげるのは非常に難しいが、従来の連係技が中段→中段なので、実は適当に出し切ってもガードされるだけで済むことが多い。しかも、バックブローはガードされても1フレーム有利なので、主導権はこちらにある。2発目をしゃがもうとする相手には、ストッピングトー～セカンドインパクト（[O]⇘ⓀⓀ）でよろけさせるか、思い切って下段投げを狙ってみよう。

もう一つ覚えておきたいスイッチ技が、ボディブロー～スイッチバックブロー（[O]⇨ⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ）。従来の連係も中段→上段なので通常時は使いづらいが、ストッピングトーが確定しない程度のしゃがみ状態の相手に対する反撃技として重宝する。

ダメージを与えた上に3フレーム有利になるので、非常に見返りが大きいといえる。

しゃがみⓀガード後はボディブロー～スイッチバックブローによる反撃がオススメ。

新技ロシアンフック（[O]⇦⇘Ⓟ+Ⓚ）活用法

オフェンシブの新技は、ヒット時にたたき付けからのコンボを決められる中段技。発生は遅いものの、リーチが長く、技途中のしゃがみ状態で上段技をかわせるという特徴がある。この性能を最大限に活かすには、有利なときに後ろダッシュしてから出すといい。しゃがみⓅを含むリーチの短い技はもちろん、避け投げ抜けやⓅⓅといった選択肢をすべてつぶすことが可能。

チェンジ技について（オフェンシブ）

どちらも甲乙付けがたい強力な技。その選択基準は分かりやすく、攻撃を取るか防御を取るかの二択だ。ただし、デスサイズ（[O]➡Ⓚ）やクラスターニー（[O]立ち途中Ⓚ）である程度代用できるショートアッパー（[O]⇘Ⓟ）に比べ、カットインアッパーは替えが効かない。簡単コマンドで安定コンボという魅力はあるが、総合力ではカットインアッパーがやや有力だろう。

ショートアッパーで浮いた相手をパイルバンカー（[O]⇨Ⓟ+Ⓚ）で拾い……

ストッピングトー～セカンドインパクトというコンボが、状況限定で決まる。

VANESSA COMMAND LIST(OFFENSIVE STYLE)

ジャブ	Ⓟ	上	
ダブルジャブ	ⓅⓅ	上	
コンビネーションミドル	ⓅⓅⓀ	中	
ダブルジャブ～スイッチバックブロー	ⓅⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ	上	ディフェンシブスタイルへ
フェイントボディ	Ⓟ⇘Ⓟ	中	
ジャブハイキック	ⓅⓀ	上	
フェイクランサー	ⓅⓀ⇨Ⓟ+Ⓚ	上段キャッチ投げ	ⓅⓀが出る前に入力、テイクダウンへ
スマッシュアッパー	(立ち途中)Ⓟ	中	
ボディブロー	⇨Ⓟ	中	
ボディブロー～バレットフック	⇨ⓅⓅ	上	
ストライドコンビネーション	⇨ⓅⓅⓀ	中	
ボディブロー～スイッチバックブロー	⇨ⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ	上	ディフェンシブスタイルへ
ロングバレルブロー	⇨⇨Ⓟ	中	
ヘビィインパクト	⇦Ⓟ	中	
ヘビィストレート	⇦⇨Ⓟ	上	
ボディストレート	⇦⇨ⓅⓅ	上	
チョッピングライト	⇨⇨ⓅⓅⓅ	中	
アサルトコンビネーション	⇦⇨ⓅⓅⓅⓀ	中	
ブローバック	⇦⇨ⓅⓅ⇨Ⓟ	上	
クリムゾンランサー	⇦⇨ⓅⓅ⇦Ⓟ⇨Ⓟ+Ⓚ	上段キャッチ投げ	成立後テイクダウンへ
レッグガードクラッシュ	⇩Ⓟ	特殊下	
カットインアッパー	⇘Ⓟ	上	技切り替えA1
イントルードコンボ	⇘ⓅⓅ	中	技切り替えA1
ショートアッパー	⇘Ⓟ	中	技切り替えA2
ハイキック	Ⓚ	上	
ハイキック～インターセプト	ⓀⓅ	中	
フェイクランサー	Ⓚ⇨Ⓟ+Ⓚ	上段キャッチ投げ	Ⓚが出る前に入力、テイクダウンへ
デスサイズ	➡Ⓚ	特殊上	キャンセル可
クラスターニー	(立ち途中)Ⓚ	中	
ニー	⇨Ⓚ	中	
ニー～キック	⇨ⓀⓀ	上	
ニー～キック～ジャブ	⇨ⓀⓀⓅ	上	
ニー～キック～ジャブ～フック	⇨ⓀⓀⓅⓅ	上	
ブローバック	⇨ⓀⓀⓅ⇨Ⓟ	上	
クリムゾンランサー	⇨ⓀⓀⓅ⇨Ⓟ⇨Ⓟ+Ⓚ	上段キャッチ投げ	テイクダウンへ
ニー～キック～ジャブ～スイッチニーリフト	⇨ⓀⓀⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ	中	
カウンターストライク	⇨⇨Ⓚ	中	
クリムゾンランサー	⇨⇨Ⓚ(カウンターヒット時)⇨Ⓟ+Ⓚ	上段キャッチ投げ	テイクダウンへ
ストッピングロー	⇩Ⓚ	下	
ストッピングローコンボ	⇩ⓀⓅ	上	
ストッピングロースマッシュ	⇩ⓀⓅⓅ	上	
ブローバック	⇩ⓀⓅ⇨Ⓟ	上	
クリムゾンランサー	⇩ⓀⓅ⇨Ⓟ⇨Ⓟ+Ⓚ	上段キャッチ投げ	テイクダウンへ
ストッピングローコンボ～スイッチニーリフト	⇩ⓀⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ	中	
ローキック	⬇or⇙Ⓚ	下	
ストッピングトー	⇘Ⓚ	中	
ストッピングトー～セカンドインパクト	⇘ⓀⓀ	中	
ストッピングトー～スイッチバックブロー	⇘ⓀⓅ+Ⓚ+Ⓖ	中	
チョッピングフック	Ⓟ+Ⓚ	中	
チョッピングフック～ボディスマッシュ	Ⓟ+ⓀⓅ	中	
チョッピングフック～スイッチバックブロー	Ⓟ+ⓀⓅ+Ⓚ+Ⓖ	上	
パイルバンカー	⇨Ⓟ+Ⓚ	上	
ライトニングランサータックル	⇦⇦Ⓟ+Ⓚ	上段キャッチ投げ	テイクダウンへ
ライトニングスマッシュ	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	中	
ライトニングスマッシュ～コンボ	⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅ	中	
ロシアンフック	⇦⇘Ⓟ+Ⓚ	中	
アッパーカット	⇘Ⓟ+Ⓚ	中	
アッパーヒールソード	⇘Ⓟ+ⓀⓀ	中	
ガードクラッシュトルネード	Ⓚ+Ⓖ	特殊上	
レッグスライサー	⇩Ⓚ+Ⓖ	下	
レッグスライサー～テイクダウン	⇩Ⓚ+Ⓖ(カウンターヒット時)⇨Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	テイクダウンへ
ヒールキック	⇨Ⓚ+Ⓖ	中	
レッグカットロー	⇨⇩Ⓚ+Ⓖ	下	
レッグカットロー～テイクダウン	⇨⇩Ⓚ+Ⓖ(ヒット時)⇨Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	テイクダウンへ
スイッチバックミドル	⇦Ⓚ+Ⓖ	中	振り向き状態へ
バックチャージキック	⇦⇦Ⓚ+Ⓖ	中	ため可
バックチャージセットアップ	⇦⇦Ⓚ+Ⓖ(ため中)⇩	その他(特殊行動)	ディフェンシブスタイルへ
ステップアウト	⇦⇦Ⓚ+Ⓖ(ため中)Ⓖ	その他(特殊行動)	
ステップイン	⇦⇦Ⓚ+ⒼⒼ	その他(特殊行動)	⇦⇦Ⓚ+Ⓖ、⇦⇦Ⓚ+Ⓖ(ため)が出る直前
レッグボマー	⇗Ⓚ+Ⓖ	中	
セットアップ(ディフェンシブスタイル)	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	ディフェンシブスタイルへ
サイドステップランサー	(避け中)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	テイクダウンへ
エルボー	(上昇中)Ⓟ	中	ジャンプ攻撃
ステップストレート	(空中)Ⓟ	中	ジャンプ攻撃
ステップフックキック	(空中)Ⓚ	中	ジャンプ攻撃
ステップヒールキック	(着地ぎわ)Ⓚ	中	ジャンプ攻撃
バックスラッシュ	(敵背後)Ⓟ	上	背後攻撃
ターンローストレート	(敵背後)⇩Ⓟ	下	背後攻撃
ハーフムーンターンキック	(敵背後)Ⓚ	上	背後攻撃
ストッピングファウルキック	(敵背後)⇩Ⓚ	中	背後攻撃
フェイスクラッシュエルボー	(敵背後)Ⓟ+Ⓚ	特殊上	背後攻撃
ターンロースピンスライサー	(敵背後)⇩Ⓚ+Ⓖ	下	背後攻撃
リアクトラウンドキック	(壁正面)⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	壁技
ウォールバックロール	(壁正面)⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	壁技
サッカーボールキック	(敵ダウン)⇘Ⓚ		ダウン攻撃
ブライアンツニースタンプ	(敵ダウン)⇧Ⓟ		ダウン攻撃
キャニオンダイブ	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
エルボーラッシュ	⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
ステュークス・ホール	⇨⇘⇩⇙⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	テイクダウンへ
アームクラッシュスロー	⇘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
トライアングルランサー	⇙⇘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
レッグブレイカー	⇩⇘⇗⇨or⇧⇦⇩⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
ランペイジドライブ	(敵壁背後)⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	壁投げ	
チヌークストライク	(敵右)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
ヘッドディバイダー	(敵左)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
ディープスィーパー	(敵後ろ向き)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
アップキープ	(敵しゃがみ)⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段キャッチ投げ	
ヘルハウンド	(敵しゃがみ)⇘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段キャッチ投げ	
ハンマーナックル	テイクダウン中Ⓟ	投げコンボ	1、2回目
ヘビィハンマーナックル	テイクダウン中ⓅorⓅ+Ⓚ	投げコンボ	3回目、Ⓟ+Ⓚの場合は1、2回目でも出せる
ボディパンチ	テイクダウン中⇩Ⓟ	投げコンボ	1、2回目
ヘビィボディパンチ	テイクダウン中⇩Ⓟ	投げコンボ	3回目
V1アームロック	テイクダウン中Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	

ゲー博典 Final Tuned　非常に大きな変更点として、ラウンド開始前のスタイルチェンジが挙げられる。コマンドは、通常時と同じくⓅ+Ⓚ+Ⓖ。これにより、立ちⓅの発生が早いオフェンシブでスタートできるようになったのだ。「EVO」では技の発生が遅いディフェンシブしか選択できなかったため、ラウンド開始時は不利なことが多かった。"かゆいところに手が届く"強化点といえよう。

日守剛

Goh Hinogami

新技や変更点に注目し、その後に全体的な戦術を考察することが重要。技性能をしっかり引き出そう。

変更点によって変化する戦術をチェックしよう！

ゴウの戦術面での大きな変化といえば、やはり中量級Ⓟが反撃となる状況で掌打～霞殺(ⓅⓀ)が使えるようになったことだろう。ただし、掌打～霞殺ヒット時後の状況は-1フレームと不利な状態となっているため、その後の対応能力が問われる。

次に気になるポイントは、相手との間合いが離れた状況での技選択。主力であり、かつリーチのある技として使われていたのが稲妻(右脾腹)蹴り(Ⓚ)、胸尖蹴り(⇦⇨Ⓚ)、肋砕き(⇨⇨Ⓟ)の三つ。稲妻(右脾腹)蹴りは今まで通りにけん制技として使うことができるのだが、胸尖蹴りが本作ではカウンターヒットで腹崩にならないため、中間距離からのダメージ源には中段攻撃の新技、牙龍(⇨⇨Ⓚ)に切り替えるようにしよう。

この技はカウンターヒットで急所崩れを誘発するため、再度牙龍や稲妻(右脾腹)蹴りで追撃ができ、ダメージもそこそこ期待できる。ノーマルヒット時の状況は[illegible]、ガードされた場合は-4フレームとなり、確定反撃は存在しない。ノーマルヒット後には中段の雷火(⇧Ⓟ)と各種投げ技の二択を迫ることもでき、優れた技なのだ。ノーマルヒット後は手を休めないように、ヒット時の状況を素早く確認することが重要となってくる。

気になる技の発生速度だが、それほど早くはないので、有利が小さい場面での使用はなるべく控えた方がいい。

ノーマルヒットで+2となっている。状況を瞬時に確認する必要がある。

チェンジ技について

A2の地龍殺(⇦Ⓟ)はカウンターヒットでダウンを奪うことができ、その後追撃が可能となっている。技の発生も16フレームと早く、月影(⇨Ⓚ)が相手のしゃがみⓅで割り込まれる場合などに代用として使っていける強力な技だ。

一方、B2の鬼蜘蛛(⇨⇨Ⓟ+Ⓖ)は、キャッチ性能の投げ技で、B1の土蜘蛛(⇨⇨Ⓟ+Ⓖ)よりつかむまでが早いのが長所。

硬化差+4の場合だと、月影が相手のしゃがみⓅなどで止められてしまう。

地龍殺なら相手のしゃがみⓅに打ち勝て、追撃によるダメージが期待できるのだ。

GOH COMMAND LIST

		攻撃判定	
掌打	Ⓟ	上	
連掌打	ⓅⓅ	中	
掌打～霞殺	ⓅⓀ	上	⇦で振り向き状態へ
脾臓打ち	⇨Ⓟ	中	
煉獄	⇨ⓅⓅ	中	
肋砕き	⇨⇨Ⓟ	中	
黄泉送り	⇨⇨Ⓟ(カウンターヒット時)⇦Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	
鉄槌	⇦Ⓟ	中	技切り替えA1
地龍殺	⇦Ⓟ	中	技切り替えA2
裏肘	⇦⇦Ⓟ	上	振り向き状態へ
蒼弓	⇦⇨Ⓟ	上	
腰砕き	⇦⇧Ⓟ	下	
腰打ち	⇩Ⓟ	特殊下	
雷火	⇧Ⓟ	中	
稲妻(右脾腹)蹴り	Ⓚ	中	
月影	⇨Ⓚ	中	
牙龍	⇨⇨Ⓚ	中	
胸尖蹴り	⇦⇨Ⓚ	中	さばき
内踝蹴り	⇩Ⓚ	下	
裏・稲妻(右脾腹)蹴り	⇧Ⓚ	中	
潜竜蹴り	⇧Ⓚ	下	
組手払	Ⓟ+Ⓚ	さばき	
組手払～掴み	Ⓟ+ⓀⓅ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	つかみへ
隼	⇨Ⓟ+Ⓚ	中	
隼鷹	⇨Ⓟ+ⓀⓅ	中	
不動殺	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	中	
迦楼羅	⇦Ⓟ+Ⓚ	中	ため可
虎鉄	⇦Ⓟ+Ⓚ(最大ため)	中	
鎧通	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	中	さばき
闇払い	⇦⇧Ⓟ+Ⓚ	さばき	
闇払い～掴み	⇦⇧Ⓟ+Ⓚ(さばき時)⇨Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	つかみへ
水面払い	⇩or⇧Ⓟ+Ⓚ	下	
牛鬼突	⬇⇨Ⓟ+Ⓚ	中	
護法・百合折り	⇧Ⓟ+Ⓚ	中	さばき、さばき時は投げにシフト
霧払い	Ⓚ+Ⓖ	上	
斑鳩	Ⓚ+ⒼⓅ	中	
鬼首刈	⇨⇧Ⓚ+Ⓖ	上	
叢雲	⇨⇨Ⓚ+Ⓖ(ガードorヒット時)⇦Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	
出足払い	⇩or⇧Ⓚ+Ⓖ	下	ヒット時は投げにシフト
仁王倒し	⇧Ⓚ+Ⓖ	下	
仁王殺	⇧Ⓚ+Ⓖ(カウンターヒット時)⇨Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	
大蛇凪	⇧Ⓚ+Ⓖ	下	
前方回転受け身	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	
水月蹴り	(避け中)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	
神将三豪			
伐折羅	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	
迷企羅	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ(ヒット時)⇦⇧Ⓟ+[illegible]	打撃投げ	
宮毘羅	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ⇦⇧Ⓟ+Ⓚ⇦⇧⇩⇧⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	
裏・神将三豪			
因達羅	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ⇦⇧Ⓟ+Ⓚ⇨⇧⇩⇧⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	
跳び突き	(上昇中or空中)Ⓟ	中	ジャンプ攻撃
跳び鉄槌	(下降中)Ⓟ	中	ジャンプ攻撃
跳び蹴り	(上昇中or空中)Ⓚ	中	ジャンプ攻撃
跳び水月蹴り	(着地ぎわ)Ⓚ	中	ジャンプ攻撃
突き	(敵背後)Ⓟ	上	背後攻撃、Ⓟからの技につながる
鉄槌	(敵背後)⇩Ⓟ	中	背後攻撃
回し蹴り	(敵背後)Ⓚ	上	背後攻撃
脛蹴り	(敵背後)⇩Ⓚ	下	背後攻撃

大内刈り	(敵背後)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	背後攻撃
止	(敵ダウン)⇧Ⓟ	ダウン攻撃	
疾風	(敵ダウン)⇧Ⓟ	ダウン攻撃	
股裂き	(敵仰向け足ダウン)⇩or⇧Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	
袈裟固め	(敵仰向け頭ダウン)⇩or⇧Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	
腕ひしぎ	(敵仰向け右ダウン)⇩or⇧Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	
村雨	(敵仰向け左ダウン)⇩or⇧Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	
飛燕返し	(敵うつ伏せ足ダウン)⇩or⇧Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	
羽織固め	(敵うつ伏せ頭ダウン)⇩or⇧Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	
腕ひしぎ	(敵うつ伏せ右ダウン)⇩or⇧Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	
閻魔殺	(敵うつ伏せ左ダウン)⇩or⇧Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	
巻込	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
背負い投げ	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
内股	⇨⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
体落とし	⇨⇧⇩⇧⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
大外刈り	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
奈落落とし	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
霞払～止	⇦⇧⇩⇧⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
閻魔	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
轟雷	⇧⇧Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
太刀取～止	⇩⇨⇧⇨or⇧⇦⇩⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
膝当～大車	⇩⇨⇧⇦or⇧⇨⇩⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
土蜘蛛	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	技切り替えB1
鬼蜘蛛	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	技切り替えB2、つかみへ
肘当～朽木折	(敵右)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
肘当～朽木折	(敵左)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
華厳落	(敵後ろ向き)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
朽木立	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	つかみへ
大蛇	⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	
肘当～朽木折	(敵右しゃがみ)⇩or⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	
肘当～朽木折	(敵左しゃがみ)⇩or⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	
華厳落	(敵後ろ向きしゃがみ)⇩or⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	
突き飛ばし	つかみ中Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	
前方崩し	つかみ中⇨	投げコンボ	
大外刈り	つかみ中⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	
大外車	つかみ中⇨・⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	
背負落	つかみ中⇨・⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	
送り足払い	つかみ中⇨・⇩Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	
足払い	つかみ中⇨・⇧Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	
後方崩し	つかみ中⇦	投げコンボ	
球投	つかみ中⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	
大外落～止	つかみ中⇦・⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	
夜叉車	つかみ中⇦・⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	
送り足払い	つかみ中⇦・⇩Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	
足払い	つかみ中⇦・⇧Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	
右方崩し	つかみ中⇩	投げコンボ	
送り足払い	つかみ中⇩Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	
大外刈り	つかみ中⇩・⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	
膝車	つかみ中⇩・⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	
送り足払い・崩～止	つかみ中⇩・⇩Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	
足払い	つかみ中⇩・⇧Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	
左方崩し	つかみ中⇧	投げコンボ	
足払い	つかみ中⇧Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	
大外刈り	つかみ中⇧・⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	
膝車	つかみ中⇧・⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	
送り足払い	つかみ中⇧・⇩Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	
足払い・崩～止	つかみ中⇧・⇧Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	

ゲー事典 Final Tuned

切り替え技補足：A2の地龍殺カウンターヒット後は、立ちⓅ→稲妻(右脾腹)蹴りを決めることが可能。また、稲妻(右脾腹)蹴りを先行入力しゃがみを使った牛鬼突(⬇⇨Ⓟ+Ⓚ)に替えることも可能。B2の鬼蜘蛛は、相手をつかむまでが早く成立後は「つかみ状態」となる。相手の受け身に対して狙う使い方が有効といえる。

ブラッド・バーンズ

『VF4 FT』No.1のウルトラチューンナップ!!

Brad Burns

各種移動技からの連係強化&首相撲の打撃投げ化で急成長。頂点を狙う新生ムエタイ戦士の戦術を探る。

各種移動技からの強力連係

新生ブラッドのカギとなるのがウェービングボディ（スリッピングライトorレフト中Ⓟ＋Ⓚ）。この技を連発するだけで、ガード時でも15フレーム以上の発生の技をつぶせるのだ。さらにウェービングボディ→スマッシュフック（スリッピングライト中Ⓟ）と出せば、すべての立ち技をつぶせる上、ウェービングボディがカウンターなら連続ヒット。どちらもしゃがみⓅには止められるが、その場合はダッキング（⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）へ移行し、ヘルトラップ（ダッキング中Ⓟ＋Ⓚ）→ガゼルアッパー（ダッキング中Ⓟ＋Ⓚ：さばき時Ⓟ）を狙うといい。

これにアクセントを加えるのが、ラジャダムナン・コンビネーション（スウェーバック中Ⓟ＋ⓀⓅⓀ：ガードorヒット時⇩Ⓚ）。3発目にディレイがかかるので、2発目までの連続ガードを活かして強引に二択を迫れる。ガードされても反撃を受けないので、毎回4発目まで出し切ろう。

チェンジ技について

注目はB2のチョッピングブロー（スリッピングレフト中ⓅⓅ）。1発目の発生が早く、ルンピニーコンビネーション（⇦ⓅⓀ）やニーアッパー（⇨Ⓚ）ガード後に出せば、14フレーム（発生は13だが威力の関係で勝てるのは14）までの技をつぶせる。2発目がディレイ&ため可能な点も優秀。

なお、Aの技選択においては、A1の発生が15→16フレームになったことを考慮しよう。

チョッピングブローを最大までためると、ガードされても有利という強力な技に。

カウンター時はエルボーフック（⇨Ⓟ）、ヒット時は立ちⓅが確定するほど有利。

相手は受け身の取れない横吹っ飛びでダウン。その後の大ダウン攻撃は回避困難だ。

ラジャダムナン・コンビネーションは、3発目がヒットすれば必ず4発目までつながる。

首相撲のチャンスが激増！

前号でも紹介したが、ミドルキック（⇗Ⓚ）カウンターで首相撲が確定（先端ヒット時を除く）。技の性能自体は変わっていないので、二択時の主力はこの技で決まりだ。

また、ハンティングミドルキック（スリッピングライト中Ⓚ）は、ヒットしただけで首相撲が確定（先端ヒット時を除く）。遠距離で置いておくように出したり、受け身攻めで重ねたりと活用しよう。

BRAD COMMAND LIST

技名	コマンド	攻撃判定	備考
ジャブ	Ⓟ	上	
ジャブ～スピンキック	ⓅⓀ	上	キャンセル可
ジャブストレート	ⓅⓅ	上	⇨でダッキング、⇧or⇩でスリッピングへ
コンビネーションロー	ⓅⓅⓀ	下	
ジャブ～ボディストレート	Ⓟ⇦Ⓟ	中	
グライディングニー	Ⓟ⇨ⓅⓀ	中	
グライディングニー～キャッチ	Ⓟ⇦ⓅⓀ(カウンターヒット時)Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	首相撲へ
コンビネーションアッパー	ⓅⓅⓅ	上	
コンボダブルニー	ⓅⓅⓅⓀ	中中	
エルボーフック	⇨Ⓟ	中	⇨でダッキング、⇧or⇩でスリッピングへ
エルボーフック～スクリューハイキック	⇨ⓅⓀ	上	
スパインウィップ	⇦Ⓟ	上	⇨でダッキング、⇧or⇩でスリッピングへ
ルンピニーコンビネーション	⇦ⓅⓀ	特殊中	⇨でダッキング、⇧or⇩でスリッピングへ
ルンピニーコンビネーション～キャッチ	⇦ⓅⓀ(カウンターヒット時)Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	首相撲へ
シットジャブ	⇩Ⓟ	特殊下	
ライジングアッパー	⬇⇗Ⓟ	中	技切り替えA1
ライジングエルボー	⬇⇗Ⓟ	中	技切り替えA2
ジョルトアッパー	⇗Ⓟ	中	
ティーソークコンビネーション	⇘ⓅⓅ	上	
シャープシュート	⇖Ⓟ	下	
ストッピング	Ⓚ	中	
ストッピング～モビリティジャブ	ⓀⓅ	上	⇨でダッキング、⇧or⇩でスリッピングへ
ティープコンビネーション	ⓀⓅⓀ	中	
ティープコンビネーション～キャッチ	ⓀⓅⓀ(カウンターヒット時)Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	首相撲へ
ニーアッパー	⇨Ⓚ	中	⇨でダッキング、⇧or⇩でスリッピングへ
カウ・ロイ	⇨⇨Ⓚ	中	
ステップチェンジニー	⇦⇨Ⓚ	中	
カッティングロー	⇩Ⓚ	下	
ローキック	⬇or⇘Ⓚ	下	
ダブルストライク	⬇or⇘ⓀⓀ	上	
ターンソバット	⬇⇘Ⓚ	中	振り向き状態へ
ミドルキック	⇗Ⓚ	中	
ミドルキック～キャッチ	⇗Ⓚ(カウンターヒット時)Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	首相撲へ
ティーソーク・ボン	Ⓟ+Ⓚ	中	
ソーククラブ	⇦Ⓟ+Ⓚ	上	
ショベルフック	⇩Ⓟ+Ⓚ	中	
ショベルフック　ダブル	⇩Ⓟ+ⓀⓅ	中	ラストショットにシフト可
ショベルフック　トリプル	⇩Ⓟ+ⓀⓅⓅ	中	ラストショットにシフト可
ラストショット	⇩Ⓟ+Ⓚ⇦Ⓟ	上	
ディストラクションボディ	⇗Ⓟ+Ⓚ	中	
ティーソークラン	⇘Ⓟ+ⓀⓅ	中	
ハイスピンキック	Ⓚ+Ⓖ	上	
トルネードコンビネーション	Ⓚ+Ⓖ⇩Ⓚ+Ⓖ	下	
パップソークカウ	⇦⇨Ⓚ+Ⓖ	中	
ジャガーテイル	⇩Ⓚ+Ⓖ	下	
オーバー・ステップミドル	(避け中)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	
ダッキング	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	⇦でスウェーバック、⇧or⇩でスリッピングへ
ボディフック	ダッキング中Ⓟ	中	
クロスアッパー	ダッキング中ⓅⓅ	中	
ダッキングニーアッパー	ダッキング中Ⓚ	中	ため可
ダッキングニーアッパー～キャッチ	ダッキング中Ⓚ(カウンターヒット時)Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	首相撲へ
ヘルトラップ	ダッキング中Ⓟ+Ⓚ	さばき	

技名	コマンド	攻撃判定	備考
ガゼルアッパー	ダッキング中Ⓟ+Ⓚ(さばき時)Ⓟ	中	
ミドルスピンキック	ダッキング中Ⓚ+Ⓖ	中	
スウェーバック	⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	⇨でダッキング、⇧or⇩でスリッピングへ
スウェーバックジャブ	スウェーバック中Ⓟ	上	⇨でダッキング、⇧or⇩でスリッピングへ
スウェーバックミドルキック	スウェーバック中Ⓚ	中	
スウェーバックストレート	スウェーバック中Ⓟ+Ⓚ	上	
コンボカッティングエルボー	スウェーバック中Ⓟ+ⓀⓅ	上	
コンボエルボーミドルキック	スウェーバック中Ⓟ+ⓀⓅⓀ	中	
ラジャダムナン・コンビネーション	スウェーバック中Ⓟ+ⓀⓅⓀ⇩Ⓚ	中	スウェーバック中Ⓟ+ⓀⓅⓀガードorヒット時
スウェーバックロー	スウェーバック中Ⓚ+Ⓖ	下	
スリッピングライト	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	⇨でダッキング、⇦でスウェーバック、⇧でスリッピングへ
スマッシュフック	スリッピングライト中Ⓟ	上	ウェービングボディから出した場合、ダメージ20
ハンティングミドルキック	スリッピングライト中Ⓚ	中	
ハンティングミドルキック～キャッチ	スリッピングライト中Ⓚ(ヒット時)Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	首相撲へ
ウェービングボディ	スリッピングライト中Ⓟ+Ⓚ	中	スリッピングライトへ
スリッピングレフト	⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	⇨でダッキング、⇦でスウェーバック、⇩でスリッピングへ
ボディブレイク	スリッピングレフト中Ⓟ	中	技切り替えB1
フリッカージャブ	スリッピングレフト中Ⓟ	上	技切り替えB2
チョッピングブロー	スリッピングレフト中ⓅⓅ	中	技切り替えB2、ため可
ピアッシングニー	スリッピングレフト中Ⓚ	中	
ウェービングボディ	スリッピングレフトⓅ+Ⓚ	中	スリッピングライトへ
ジャンプナックル	(上昇中or空中)Ⓟ	中	ジャンプ攻撃
ジャンプストレート	(下降中)Ⓟ	中	ジャンプ攻撃
ジャンプトーキック	(上昇中or空中)Ⓚ	中	ジャンプ攻撃
ジャンプサイドキック	(着地ぎわ)Ⓚ	中	ジャンプ攻撃
スパインウィップ	(敵背後)Ⓟ	上	背後攻撃、⇦Ⓟからの技につながる
ジャッティングエルボー	(敵背後)⇩Ⓟ	中	背後攻撃
ニードルキック	(敵背後)Ⓚ	中	背後攻撃
ワイクルターン	(敵背後)⇩Ⓚ	下	背後攻撃
フェイスクラッシュエルボー	(敵背後)Ⓟ+Ⓚ	上	背後攻撃、振り向き状態へ
ジャンピングニー	(壁が前)⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	壁技
ギャンビット	(敵ダウン)⇗Ⓚ		ダウン攻撃
ヘルダイブ	(敵ダウン)⇧Ⓟ		ダウン攻撃
エルボースラッシュ	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
ボディニークラッシュ	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
ネックスラッシュ	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
フェイスファング	⇧⇗Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
チェンジ	⇖Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
パップソークカウ	(敵右)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
レウインパクト	(敵左)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
パワーグラデイション	(敵後ろ向き)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
エルボースラッシュ	首相撲中Ⓟ	投げコンボ	
ゴッコーティーカウ1	首相撲中Ⓚ	投げコンボ	1回目、ポジションチェンジ後はダメージ20
ゴッコーティーカウ2	首相撲中Ⓚ	投げコンボ	2回目、ポジションチェンジ後はダメージ20
ゴッコーティーカウ3	首相撲中ⓀorⓀ+Ⓖ	投げコンボ	3回目、Ⓚ+Ⓖの場合は1、2回目でも出せる
ポジションチェンジ・レフト	首相撲中⇩	投げコンボ	移動1回目
ポジションチェンジ・バック	首相撲中⇦	投げコンボ	移動1回目
ポジションチェンジ・ライト	首相撲中⇧	投げコンボ	移動1回目
レフトスルー	首相撲中⇩	投げコンボ	移動2回目
バックスルー	首相撲中⇨	投げコンボ	移動2回目
ライトスルー	首相撲中⇧	投げコンボ	移動2回目
デストラップ	⇖Ⓟ+Ⓚ(対・中Ⓚ、ミドル、中全回転Ⓚ)	当て身	

Final Tuned ヘルトラップからガゼルアッパーを狙うときは、毎回Ⓟまで入力するのがコツ。この技は、さばきに成功したときのみヘルトラップをキャンセルして発生するので、さばいていなかった場合は何も起こらないのだ。また、ガゼルアッパー後は、何とカウ・ロイ（⇨⇨Ⓚ）ヒット後と同等のコンボが決まる。移動技からしか出ないだけに、非常に見返りが大きくなっている。

「戒律を司る者」
ダグリス
そして物語は新章へ――
THE KEY OF AVALON 弐
秩序と戒律™
進化を遂げた続編が登場!?
稼働から約一年、ついに正式なリリースが発表された『THE KEY OF AVALON 弐 - 秩序と戒律 -』。初公開キャラクターイラストとともに、これまでのエキスパンションと一線を画した内容をお伝えしよう!!
THE KEY OF AVALON 弐 - 秩序と戒律 -
■メーカー：セガ
■ジャンル：ボードゲーム
■操作方法：タッチパネル+トレーディングカード
■発売日：2004年秋稼働予定
■使用基盤：TRIFORCE
©SEGA.2004

堤 利一郎 (http://tsutsumi.cha.to/)

新たなゲーム性と世界観

これまでも新規カードの追加はあったが、システム的な部分でも多くの新要素と変更点が存在する。中でも目を引くのが、ディアラ＆ダグリスといった新規プレイヤーキャラたちの参戦。システム面では、プレイヤーからの要望が多かった、一人用モードを搭載。これで周囲を気にせず、自分のペースで練習や魔導レベル上げなどが可能になった。

そのほかとしては、マップデザインをよりボードゲームらしい配置へと一新。スピードアップやカード追加などのアイテムが導入され、イベントによるマップチェンジも盛り込まれるようだ。

「秩序を司る者」

ディアラ

新規追加カードも目白押し!!

新規カードに止まらず、現行カードも全面リニューアル。イラストやデザインはもちろん、すべてのカード特性を再調整。旧カードは自動補正された状態で使えるようだ。

夢が現実に!?

読者参加企画授賞式

大賞おめでとう!!

チーフデザイナー田口氏（写真左）＆キャラクターデザイナー中田さん（写真右）に挟まれて鳩さん（写真中央）の記念撮影。ちなみに【ふう】のカードイラストは、中田さんによるモノ。

一足早く【ふう】の勇姿を誌面で公開！ 戦闘勝利後にテレポート可能なことから予想するに、【ジャンプー】の仲間だと思われる？

珍獣族【ふう】が誕生!!

7月某日。デザイン大賞受賞者・鳩さんを東京に招き、セガ社内で授賞式が執り行なわれた。「私のデザインしたキャラが、ゲームで動くなんて、めっちゃ感激です！」と鳩さん。デザイナー直筆サイン入りの大判カードと特製しおりが手渡された。

※画面は開発中のものです。

LZイクス

帝国軍によって開発された、ライガーゼロのCASユニット。エレクトロンドライバーを用い、電撃を使った攻撃を得意とする。

BFシュトゥルム

バーサークフューラーに、シュトゥルムユニットとフリーラウンドシールドを装着した機動力強化形態。

稼働開始から1カ月、そろそろ操作には慣れたかな？ 今回は、ステージ攻略・系統別攻略など、攻略情報盛りだくさん！

ゾイドインフィニティ
■メーカー：タイトー
■ジャンル：対戦アクション
■操作方法：レバー×2＋ボタン×4
■発 売 日：稼働中
■使用基板：SYSTEM246

Text：三茶ゾイダーズ

BOSS

デスザウラー

MECHANICAL DATA

所属：ガイロス帝国機動陸軍装甲師団強襲戦闘隊
機体タイプ：恐竜型　全長：32.4m
全高：21.0m　重量：400t
最高速度：90km/h

ストーリーモード第3章で、中ボスとして主人公の行く手を阻むデスザウラー。伝説の「死を呼ぶ恐竜」に打ち勝つことはできるか!?

©1983-2004 TOMMY　©1999-2001SHO・PRO・MBS・JRK
「ゾイド」「ZOIDS」は株式会社トミーの登録商標です。このシステムに関する権利はタイトーに帰属します。
©TAITO CORP.2004

パターンを覚えてらくらく撃破！

強力な武装を多数搭載したデスザウラー。よく分からないままやられてしまうという人も多いのではないだろうか。しかし、攻撃パターンさえ覚えれば、驚くほど楽に倒せる。そのコツを紹介しよう。

まず、開幕に撃ってくる荷電粒子砲。これは、まっすぐ突っ込んでいって懐に入ってしまえば当たることは無い。荷電粒子砲を撃っている間は他の攻撃をしてこないので、思う存分攻撃しよう。

荷電粒子砲が終わると、デスザウラーはすぐに衝撃波を発生させる。これは、ガード不能なので、攻撃範囲外へ逃げてやり過ごそう。ステージ外側の黒い床まで離れれば当たらない。

あとは、黒い床よりデスザウラー側へ一瞬だけ入ってすぐに戻ると、ほぼ100％衝撃波を放ってくるので、そのスキに攻撃。これを繰り返すだけでOKなのだ。

なお、ミサイルを撃ってきた場合、デスザウラーを中心に円を描くようにダッシュすれば回避できる。ミサイルが自分の背後を通過したのを確認してHBで再捕捉しよう。

むやみにHBをすると、ミサイルの餌食に。ダメージもバカにならない。

はみ出しZOIDS
記事内の略称に関して：ハイパーブレーキ→HB、スロット1（右トリガー）→RW①、スロット2（左トリガー）→LW①、スロット3（両トリガー）→CW、スロット4（切り替え後右トリガー）RW②、スロット5（切り替え後左トリガー）→LW②　※RW、LWに一種類しか武装を装備していない場合は、それぞれ「RW」、「LW」と記述しています。

地形を把握して有利に戦え！

ステージ攻略 Vol.1

今回は、全8ステージのうち4ステージの詳しい攻略を紹介する。相手に負ける前に地形に痛い目を見せられては話にならない。地形を有効活用して、より有利な状況で戦闘を行なおう。

レムス基地 ロムルス基地

小さな障害物が周に点在し、段差も存在する起伏に富んだステージ。

この二つのステージは、開幕位置が違うだけで、地形は全く同じ。壁際が少し複雑だが、全体的な形は長方形に近く、面積も広い部類に入る。ステージの中心部は、周囲に比べ低くなっていて、高さの変わる坂道付近に障害物が点在する。この、高低差と障害物の存在が最大の特徴だ。

以上をふまえた上でポイントになるのが、地形をうまく使えば、どの系統のゾイドでも力を発揮できること。防御力の低い機体ならば、障害物や高低差を使えば攻撃を回避しやすいし、火力重視の機体は中央のスペースへ誘い込むことができれば戦いやすい。

ステージの周囲に点在するコンテナ。位置を覚えておけば、回避の際に有効活用できるぞ。

障害物は敵？味方？

せっかく障害物があるのだから上手く使いたいところだが、そこでまず覚えていて欲しいのが、障害物はあるものの、高さはそれほどではなく、ジャンプで飛び越えられる、ということである。油断していると相手が正面から突っ込んでくることもあるので注意しよう。

いざ障害物を上手く使おうとしていると、その位置の都合上、どうしても画面端に近い位置へ移動することになる。前述のとおり、このステージは形が長方形に近いため、角になっている部分が多数存在する。ここに追い込まれると移動できる方向が制限されてしまうため、非常に危険だ。自分の位置は常に把握して、追い込まれないように動くことを心掛けよう。

ロックが外れてしまうため坂の上での射撃は無意味。足場をしっかり確認しておこう。

シドニア

シドニアでポイントとなるのは四隅の台座。台座の上に乗ると、内側からの攻撃は一部の武装を除き、壁によって消されてしまうため、常に相手の上をとる行動を心がけよう。ただし、アイアンコングやLZパンツァーなどの、台座の上に攻撃できる機体が相手の場合は、相手と同じ高さまで移動することが重要だ。

もう一つのポイントは中央の台座部分。この部分へは飛び移ることができず、また台座がせり上がっているときには、壁になって射撃が通らないため、近距離戦が苦手という人は、この台座を挟んで相手の出方をみるといいだろう。

ステージ中心部に穴の空いた、ドーナツ状の地形が特徴のシドニア。CPU戦ではボス戦で使用される。

相手の上を取れ！

地形の特徴から、アイアンコング、LZパンツァーなどの山なりの攻撃ができる機体が強く、近接が主力の機体には辛いステージ。しかし、相手をステージの内側に移動させ、自機が相手の上をとれば、互角以上に戦えるぞ。

台座の上から下に攻撃できる武装をもつ機体は少なく、通常は台座以外の場所での戦闘になる。ここでも相手の上をとることが重要になってくるが、平地と違い、ステップが坂に引っかかってしまうことがある。そのため、移動するときは、歩きやダッシュ旋回を使用するといいだろう。

射撃に関しては、坂に当たってしまい、相手に届かないことがあるため、下からは撃たないこと。射撃が常に相手の上をとる行動を心がけよう。

この位置からの射撃は壁に当たってしまうので意味が無い。ステップ中に撃つか、台座から降りてしまおう。

ウェスタ砂漠

射撃、近接攻撃、回避に関しては、邪魔になるものが無いものの、それ故にプレイヤーのスキルや、機体の性能差が出やすいステージ。特に攻撃力を重視するタイプの機体は、相手が隠れることができないため比較的楽に戦える。逆に、機動力重視の防御力の低い機体は、丁寧な回避行動が重要になる。

ステージの広さも、見通しがいいので勘違いしやすいが、実はかなり狭くなっている。何も考えずに動き回っていると、ステージ端に追い込まれてしまう。旋回をうまく使い、ステージ端に行き過ぎないようにしよう。

地面は平坦だが、壁がくぼみになっている場所があるぞ。追い込まれないよう注意しよう。

障害物の位置を知れ！

実際に毎回壁に追い込まれないようにするのは無理というもの。壁際に追い込まれたときにダッシュで逃げようとすると、どんどん壁に近づくだけなので、ステップからの旋回を上手く使って角度を変えて脱出しよう。HBからのステップで仕切り直しをはかるのも有効だぞ。

壁際でダウンすると、逃げ場が無いだけでなく起きあがった自分の姿が見えなくなることがある。こうなると起きあがるタイミングが分かりにくい。すぐにダッシュで壁際から離れよう。

わりとよくある光景。まずはこうならないように気を付けよう。

この状態は非常に危険。とにかくダッシュで壁から離れよう。

はみ出しZOIDS
前号で紹介したように、ゾイドベースで指定したマップは、必ずそこで戦えるというわけでは無い。選択したステージで戦える確率が上がるだけで、当然他のステージで戦うことにもなる。得意なステージを選択しているからといって、あまりマップ指定をあてにし過ぎるのも危険だぞ。

君の愛機はどの系統？

タイプ別プレイングガイド

稼動から一カ月ほどたったが、まだプレイに慣れていない人もいるはず。今回はそんな人のための解説だ。前回、前々回のプレイングガイドと併せて読むといいだろう。

遠距離戦闘型

アイアンコング／レッドホーン／アイアンコングPK／ディバイソン／LZパンツァー

遠距離射撃で優位に立て！

このタイプの機体は、どれも高い攻撃力と長い射程をもつ反面、機動力、近接能力が他の機体に比べて若干劣る。この短所を射撃の手数で補い、相手に回避行動をとらせ、自機になるべく近づけさせないことが重要になってくる。

弾数の多いミサイル系の武器でけん制しつつ、相手との距離を離そう。このとき、背を向けてダッシュすると狙い撃ちにされてしまうので、ステップ旋回や、歩き旋回で相手をロックしつつ攻撃し、じわじわと距離を離していこう。相手との距離で目安になるのが、レーダーの内側の円。この円より外に相手の機体が居るのが理想の距離だ。

やむを得ず近接戦闘になった場合は、攻撃よりガードを最優先に考えよう。また、相手が投げにきた場合は、バックステップからの射撃を狙ってみるのもいいだろう。

圧倒的な手数を活かせる遠距離。攻撃の暇を与えないことが重要だ。

近接戦闘型

ライガーゼロ／LZシュナイダー／ゴジュラス／ゴジュラス・ジ・オーガ

機体に合った戦術を

近距離型には、高い機動力を使って素早く攻め込むタイプと、厚い装甲を生かし、強引に攻めるタイプの二種類がある。前者がライガーゼロ系、後者がゴジュラス系だ。

ライガーゼロ系は高い機動力を活かして、相手のけん制攻撃を回避しつつ近づく。このとき、相手の側面や背後に回り込めば、今後の展開が有利になるぞ。

ゴジュラス系は機動力が低く、すべての弾を回避するのは困難。多少の被弾は覚悟し、威力の高い攻撃に回避のポイントを絞り、強引に近接間合いまで近づこう。

近接戦闘になれば、タイプは違えどやることは同じ。攻撃の先手を取ることだ。しかし、無闇に近接を出してはカウンターの餌食になる。正面からは、ジャンプ近接以外は控え、ステップやHBで相手の視界外に回り込もう。

相手にプレッシャーを与えられる近接だが、こちら側も高いリスクを伴う。

万能・射撃型

コマンドウルフ／シールドライガー／セイバータイガー／ケーニッヒウルフ／ライトニングサイクス／LZイエーガー

まずは回避から

このタイプの機体は、機動力はあるが、攻撃力が低く、装甲も薄いため、一旦ダメージを受けると取り返すことが難しい。最初のうちは無理に相手を倒そうと考えず、回避に専念し、タイムアップ勝ちを狙うことから始めるといい。

まずは中距離を維持し、けん制攻撃を行ないつつ側面に回り込む。このとき、相手が背を向けてダッシュしたり、不用意にHBを出すようであれば、遠慮なく射撃をたたき込もう。相手がそのまま距離を離そうとする場合は、追いかけていってもかまわないが、狭い通路や画面端に誘い込まれると、自慢の機動力を生かせなくなってしまう。地形を把握して冷静に対処しよう。

ある程度のアドバンテージを奪ったら、その機動力を活かして逃げ回ろう。卑怯と思われるかもしれないが、逃げることも立派な戦術の一つだ。

逃げ回るだけでは後手に回ってしまう。ステップ射撃などで相手をけん制しよう。

万能・近接型

ジェノザウラー／ブレードライガー／ジェノブレイカー／バーサークフューラー

ヒット＆アウェイ

基本能力が高く、中～近距離戦を軸にした一撃離脱の戦術が得意なタイプ。しかし、『Eシールド』『荷電粒子砲』など、癖のある武装を持つ機体が多いので、暴発を防ぐため、一つ一つの動作を正確に入力することが大切だ。

けん制射撃で相手のロックを外し、ダッシュで一気に近づく。このとき、相手がHBでこちらを捕捉しようとした場合に有効な行動が、ダッシュからのステップ旋回。相手のロックを外しつつ攻撃ができ、回避行動にも応用がきく便利な行動だ。

近付いたら、ステップ近接などで相手をかく乱して相手のミスを誘う。うまく近接が当たれば、追い撃ちを確実に決めよう。相手が近接を嫌がり、離脱しようとした場合は、無理に追いかけようとせず、背後に回って狙い撃ちにするといいだろう。

機動力を活かし、ダッシュからのステップ旋回で相手の側面へ回り込もう。

はみ出しZOIDS ここで分類しているタイプはあくまでも目安であって、必ずしもその戦い方をする必要は無い。特に武装変更の自由度の高い本作では、装備する武装によって、立ち回りも大きく変わってくるだろう。自分の操る機体の基本性能と、装備している武装とをよく考えて、最適な立ち回り方を考えよう。

位置取り重要!! 起き攻めを極める

[illegible]

攻撃側の行動

まずは背後を取る

ダウンを奪ったら、追い撃ちを入れるのは本作でのセオリー。しかし、正面で追い撃ちを続けていては、相手の起き上がり後に無敵時間を有効に使われてしまい、逆に不利な状況になってしまいかねない。そこで、ダウンを奪ったら追い撃ちを行ないつつ、相手の背後に回り込んでから起き攻めを狙おう。

相手から離れた位置でじっと様子を伺い……、

HBのスキを狙って射撃！見通しのいいステージで有効。

戦法によって距離を変える

背後を取ったときに重要なのは、相手との距離。自分がどういう戦法で戦うかで変わってくるが、多段のミサイルを持っているか、近接が強力な機体は近距離、弾速の速い武器を持っているなら遠距離で相手の起き上がりを待とう。

近距離から攻める場合、相手にあまり近づき過ぎると、無敵時間にバックステップで回避され、逆に背後を取られてピンチを招く。近接発動間合いより少し外から攻めるよう意識しよう。

遠距離から攻めるときは、相手の行動をよく見て射撃を合わせる。相手が背中を向けている間は攻撃は飛んでこないので冷静に対処しよう。

相手が無敵時間を利用してHBするようなら……、

ダッシュで追いかけて、再び背後を取ろう。

防御側の行動

相手の攻めに対応した動きを

こちらが起き上がるときに、相手が正面に居てくれるなら特に焦る必要は無い。起き上がり切ってから約2秒間は無敵なので、その間に仕切り直しを計れる。

問題は、背後を取られたとき。相手は完全に視界外に居るため、すぐに相手を補足したくなるが、ここはグッと我慢。まずは、レーダーを見て相手の位置を確認しよう。

相手の位置を把握したら、位置関係を考えつつ仕切り直しを狙う。ここで重要になるのが、相手の装備している武装。相手の武装によって、行動を変えていく必要があるからだ。例えば、弾速の速い武器を持つ相手なら、捕捉後すぐステップで回避、ミサイルを持った相手なら、なるべくHBを我慢して、ミサイルを撃たせてから捕捉しよう。

相手が真後ろでくっついているようならば……、

後ろステップで相手の背後を取り優位に立てる。

障害物のあるステージなら、隠れることで楽に仕切り直しを計れる。

少し離れてHBを行なない相手の攻撃を誘い……、

ステップで回避。弾をきちんと引きつけて避けよう。

「衝撃値」とは？

[illegible]ウンを奪わずに[illegible]たいか、多くのダウンを奪い、起き攻めで勝負をかけたいか、戦術によって[illegible]

ゾイドベースガイド Vol.2

ついに実装！アイテム送信

今号が出るころには、正式運営が開始している「ゾイドベース」。8月中旬からは、待望の「アイテム送信」が本格稼働予定！　これで、ほかのゾイドベースにアイテムを送信できるようになった。

手順としては、アイテムボックスで送信したいアイテムの「別のアイテムボックスに送信」ボタンを選択。ゾイドベースIDを入力する画面が表示されるので、送信先のゾイドベースIDを入力。これだけでOKだ。

このほか、まだ準備中のフィーチャーに、チーム関係のシステムがある。これは、運営開始にもう少し時間がかかるとのこと。具体的な内容が見えてきたら、また改めて紹介するので、期待して待っていてほしい。

送信したいアイテムをまずアイテムボックスへ送る。

アイテムボックスへ送信するか確認画面が出るので、「送信」を選択。

アイテムボックスに移動されるので、ここから別のベースへ送ることができる。

はみ出しZOIDS ゾイドベースは、登録時に住所やメールアドレスなどの個人情報を必要としない。そのためIDやパスワードを忘れてしまった場合、問い合わせを行なった人が本人であるという確認が難しいのだ。面倒なことにならないよう、IDとパスワードは忘れないようにキチンとメモしておこう。

対戦攻略

LZイエーガー

戦い方がかなり特殊な機体であるLZイエーガー。ソニックブームの使い方が鍵だ！

基本性能

CAS「イエーガー」を入手することで、ライガーゼロから乗り換えられるLZイエーガー。高速形態というだけあって、歩行、ダッシュなどの移動速度はライガー系の機体のなかでもトップクラス。しかし、ENゲージの回復速度が遅く、また主力武装のソニックブームもENゲージを使用することから、長時間のダッシュは命取り。ダッシュの間に歩行やジャンプ、ステップを多めに混ぜることでフォローしよう。

機動力重視ということもあり、当然のように防御力は若干低め。油断していると大ダメージを受けることになるぞ。

近接攻撃は、発生、間合い、ともに平均的な性能だが、攻撃力はライガーゼロよりも高い。ライガーゼロとの発生速度の違いに注意しつつ、チャンスがあれば積極的に狙っていこう。

まずはその機動力を生かして走り回ろう。ただし、ゲージの残量には十分注意しておこう。

初期武装

初期武装は、RWが「ソニックブーム」。ENゲージを消費する光学兵器扱いで、ダッシュ中のみ使用可能。自機の背中に付いた左右のブースターから、後ろに向かって円を描くように衝撃波が発生し、トリガーを押す時間によって、どこまで攻撃判定が出るかが変化する。一度後ろまで出た時点でさらに押し続けることで、二回目の攻撃が出るが、ここまで使うとENゲージも大幅に消費する。一度目の後ろまで出すのが最も効果が高いので、タイミングを覚えて二回目が出る前に止めるようにしよう。

LWが「バルカンポッド」。一発の攻撃力は低いが、弾速が速く、トリガーを引きっ放しにすることで連射が可能。相手を視界に捉えたら、押しっぱなしにして撃っていこう。ただし、HB中に撃つのはダメージの割が合わないので控えるようにしよう。

CWが「AZ208㎜二連装ショックカノン」。LZイエーガーの持つ武装の中では、最も普通に使える射撃武器。相手のスキへの反撃などには主にこれを使うことになるので、無駄撃ちを避け、確実に当てるようにしよう。

ソニックブームを当てろ！

本機体の主力はRWであり、これをいかに当てるかが重要になる。まずはその機動力を活かし、LWをばらまきつつ、攻撃を回避しながら様子をみよう。主に、HBからのステップを使って、空中でLWを撃つようにするといいぞ。

うまく相手の側面や背後に回ることができたら、そのままバルカンを撃ちながら相手を追いかけよう。この時に重要なのが、最初に解説したように歩行を混ぜること。後ろから追いかけるのであれば相手の動きを見てから移動できるので、相手がダッシュしても距離を離されにくいぞ。

そして、相手が止まる瞬間や、ダッシュし切れなくなった瞬間を狙って、ダッシュからRWを狙っていこう。衝撃値が低いため、ヒットしてもダウンを奪えないことが多い。ヒットさせても安心せず、すぐに回避行動に移ろう。

近接攻撃の回避時の反撃や、起き攻め対策としても使えるソニックブーム。使いこなせば非常に強力だ。

対戦攻略

LZパンツァー

ライガーゼロの火力重視形態。手数を重視し、とにかくにも撃ちまくれ！

基本性能

CAS「パンツァー」を使うことでライガーゼロから乗り換えられるLZパンツァー。砲撃戦形態のためか、防御力はライガーゼロより高くなっているが、機動力がほかのライガーシリーズより低い。回避の際にはその違いに気を付けよう。主力が実弾兵器のおかげもあり、ENゲージの利用効率は悪くないので、回避、移動共にダッシュを多めに使うことで、機動力の低さをカバーしよう。

近接攻撃は発生が遅めで、縦に振る攻撃のため攻撃範囲が狭く、少々当たりづらい。投げはヒットした後が特殊な状況になり、当てた後に射撃で追い打ちを入れる時間はあるものの、斜めに相手を吹き飛ばす。そのため、地形や段差によってロックが外れて追い撃ちが入らないことがある。平坦な地形以外では追い撃ちは狙わない方がいいぞ。

まずはRWとLWを撃ちまくろう。狙いを定めるよりも、ロックしたらとにかく撃て！

初期武装

初期武装は、RWが「パンツァーユニットR」、LWが「パンツァーユニットL」となっている。左右共に同じ性能で、6発のミサイルを放物線を描くように発射する。そのため、発射から着弾まで時間がかかり、反撃などには不向き。攻撃力は低めだが、リロード時間が非常に短く、弾数が多い。時間いっぱい撃ち続けることができ、弾切れになることはまず無いぞ。

CWが「ハイブリッドキャノン」。RW、LWとは逆にリロード時間が長く、弾数が少ないかわりに攻撃力が高い。こちらは無駄撃ちを避け、主にスキを狙って当てるようにしよう。衝撃値が高くダウンを奪いやすいので、ヒットしたら確実に追い打ちを入れることで、より大きなダメージを奪うことができる。

手数で相手を圧倒！

基本は、とにかくRWとLWをヒットするまで撃ち続けることである。左右交互に撃つようにすれば、片方を撃ち終わった後には、もう片方のリロードが終わっている。相手をロックしたら、HB中などスキの大きくなる場合を除いて常に交互に撃ち続けるようにするとよい。

RWとLWは、前述のように放物線を描いて飛ぶので、低い障害物や段差は気にせず撃っていこう。そして相手が弾幕にあわててスキをみせたらCWを狙おう。

ここで重要なのが、これらの行動はあくまでまず回避をメインにし、その合間にばらまくようにする事である。LZパンツァーは、攻撃力そのものはそれほど高くないので、火力重視の機体と正面から撃ち合うのは危険だぞ。

特殊攻撃 バーニングビッグバン

直立状態で、レバーを左右に開き両トリガーを引くと発動する。すべての武器を一斉連射する特殊攻撃。使用後は必ずシステムダウンするが、弾数は消費しない。大量の弾を発射するため、近い距離で使うことで大きなダメージを与える。

はみ出しZOIDS 前回紹介したLZシュナイダーだが、実はもう一つ特殊攻撃がある。投げ間合いで直立状態の時に、レバーを左右に開いて両トリガーを引くことで、特殊投げ「セブンブレードアタック」が発動。通常投げの1.5倍程の威力を誇る。発動前のエフェクトが白いので、投げの赤いエフェクトを見てから回避する相手には有効だぞ。

ZOIDS∞(インフィニティ)武装パーツリスト

アイコン	名称	装備可能機体(スロット)※略称	種別・キャパシティ	解説
	小型スプレッドボマー	LZ(1)・IK(3)・ST(1)・BL(1)・JA(3)・PK(3)・DB(3)・LX(3)	小ミサイル(実弾)・2	単発発射で弾速の遅いミサイル。威力もあまり高くないが、着弾地点で爆風を発生させるため、攻撃範囲が広いのが特徴。また、衝撃値が高くダウンを奪いやすい。
	AZ208mm2連装ショックカノン	LZ(1)・ST(1)・SC(1)・JA(3)・LX(3)	弾キャノン(実弾)・2	弾速が速い弾丸を2連射する武装。衝撃値も高めで、ダウンを奪いやすい。リロード時間が若干長めだが、他にけん制用の武装を持っていないならば、けん制にも使える。
	デュアルスナイパーライフル	CW(3)・LZ(3)・ST(3)・GB(1)・KW(3)	弾キャノン(実弾)・4	弾速が非常に速く、また威力、衝撃値ともに優れた武装。キャパシティが大きく、またリロード時間も長いが、そのマイナス面を補えるだけの性能を誇る。
	ハイデンシティビームキャノン	RH(3)・BL(3)	小レーザー(光学)・2	一度に2発の小さなビームを撃つ光学兵器。攻撃力は高いが、ENゲージの消耗が激しく、リロード時間が非常に長いので、無駄撃ちは控えよう。相手のスキに反撃として使うと効果的。
	ウエポンバインダー	CW(1)・ST(2)・KW(1)・DB(1)・BS(4)	複合武器(光学)・3	弾速の速いレーザーと誘導性能の高い小ミサイルを同時に発射する武装。けん制にも本命にも使える優秀な性能を誇るが、威力がそれほど高くないのがネック。
	対EN強化Eシールド	SL(3)・GO(3)	シールド(光学)・3	その名の通り、光学兵器に対する防御力がアップしているEシールド。光学兵器をシールドで防いだときに減るENゲージの量が、通常のEシールドよりも少なくなっている。
	ジーク	全機体(オプション)	オーガノイド・2	与えるダメージを射撃・近接共に5%アップさせるオプションパーツ。CPU戦でのみ入手できるアイテムで、対戦プレイでは手に入らない。
	EXコアブースタ	全機体(オプション)	コアブースター・1	機体の最大HPを700増やすことのできるオプションパーツ。自分の被弾率が高いと感じるならば、装備してみるといいだろう。

メダル	名称	解説
	シルバーメダル	百戦錬磨の戦士に送られる勲章
	ストライカー	超一流の戦士を示す称号
	エクスカリバー	短期間に好成績を収めた者に送られる意匠剣
	パーフェクトリーダー	つねに完璧を目指すものが身につける称号

乗換アイテム	名称	解説
	オーガノイド・システム	階級が准尉以上のときに、ゴジュラス・ディバイソンからゴジュラス・ジ・オーガへ乗り換えられる。
	CAS「パンツァー」	階級が准尉以上のときに、ライガーゼロ・LZイクス・シュナイダー・イェーガーからLZパンツァーへ乗り換えられる。
	バスタークロー	階級が准尉以上のときに、セイバータイガー・ジェノブレイカー・BFシュトゥルムからバーサークフューラーへ乗り換えられる。
	CAS「イクス」	階級が少佐以上のときに、ブレードライガー・LZシュナイダー・LZパンツァーからLZイクスへ乗り換えられる。

※機体名の略称
CW:コマンドウルフ/SL:シールドライガー/GJ:ゴジュラス/LZ:ライガーゼロ/IK:アイアンコング/ST:セイバータイガー/RH:レッドホーン/GS:ジェノザウラー/SC:LZシュナイダー/PA:LZパンツァー/JA:LZイェーガー/BL:ブレードライガー/LS:ライトニングサイクス/KW:ケーニッヒウルフ/GO:ゴジュラス・ジ・オーガ/PK:アイアンコングPK/GB:ジェノブレイカー/DB:ディバイソン/BF:バーサークフューラー/LX:LZイクス/BS:BFシュトゥルム

※機体乗り換えには、「その機体に乗り換えられる機体を現在使用している」「乗り換え可能な階級である」「乗り換えアイテムを所有している」の三つの条件を満たしていなければならない。前記の条件を満たしていれば、カスタマイズベンダーでカードの更新を行なうときに、機体乗り換えを選択することができる。詳しくは176Pへ。

はみ出しZOIDS 他のゾイドベースへのアイテム送信が実装されたため、自分の機体に必要ない武装でも、強そうなものは残しておいてトレード材料として使えるようになった。だが、第2段階以降の機体で、その機体専用の初期装備は、入手しても売ってしまって構わない。乗り換えを行なった時点で、必ず装備しているからだ。

いよいよVER.1.30を攻略開始!

デッキ勢力版図は塗り替えられるか!?

新型コンセプトデッキ紹介

～ New Concept Decks ～

Text：伊勢猫＆C・LAN

ついにVER.1シリーズ最終作が発売だ! 早速新しいデッキを試してみようぜ～!

© SEGA, 2004　VER.1.30

いよいよ稼動が始まった、『アヴァロンの鍵 VER.1.30 混沌の宴』(以下『宴』)。今回のセットには、デッキのキーになりそうな面白いコンセプトカードが多数含まれている。今後はどんなデッキが台頭するのか!?

アヴァロンの鍵 VER.1.30 混沌の宴

■メーカー：セガ	■発売日：稼働中（7月下旬発売）
■ジャンル：ボードゲーム	■使用基板：TRIFORCE
■操作方法：タッチパネル＋トレーディングカード	

広がる可能性

35枚の追加カードで総計が187枚（＋EX）になった『宴』。本シリーズはすべてを合わせて一つのセットとしてデザインされており、やっと本来の姿を現したともいえる。これまで実現が難しいコンセプトもあったが、種族シナジー強化、育成カード増加などにより、全色に大きな変化が表れている。新カードを使ったデッキを早くも解説していくぞ。

『宴』の新能力は"反射無効"くらいだが、カード固有の能力は非常に個性的だ。

捨て札育成デッキ サンプル

●モンスターカード（28枚）
- ・黄属性（4枚）
  - 【ゴースト】×3
  - 【モグタン】×1
- ・青属性（18枚）
  - 【ディープシーカー】×3
  - 【ケルピー】×3
  - 【アンチュ】×3
  - 【マーメイド】×1
  - 【ファントムゼリー】×1
  - 【レッドザガ】×1
  - 【シーラドン】×2
  - 【サーペント】×2
  - 【トットー】×1
  - 【ムチュゴロウ】×1
- ・赤属性（3枚）
  - 【キマイラ】×2
  - 【クマゴロウ】×1
- ・緑属性（3枚）
  - 【古代の歩兵】×3

●魔法カード（2枚）
- 【転生の宴】×1
- 【異形の力】×1

～KEY CARD～

【古代の歩兵】

これか無ければ育成は始まらない! 最重要キーカード。なるべくほかの緑カードの投入数を減らし、【シーラドン】で確実に引きたい。

【アンチュ】

メインサルベージャー。【シーラドン】と【サーペント】、さらにいえば【マーメイド】、【ディープシーカー】も同列に重要なカード。

プレイングの基本

前半は【古代の歩兵】と【サーペント】のタイミングに注意。【ディープシーカー】は割ってもOK。戦闘要員は【キマイラ】以外に【プラテウム】や【レッド・アイズ】などの大型モンスターも良好。移動が不安なら【女神】か【鬼ブル】を2枚ほど入れるといい。

配置モンスターが非常に多くなるため、【暗盾】＋【ブルーザガ】回路を組むもよし。

戦人族育成デッキ サンプル

●モンスターカード（27枚）
- ・黄属性（9枚）
  - 【ゴースト】×3
  - 【キラーレディー】×2
  - 【ストラグラー】×2
  - 【チャリオ】×2
- ・青属性（11枚）
  - 【ディープシーカー】×3
  - 【ケルピー】×3
  - 【アンチュ】×1
  - 【マーメイド】×1
  - 【ブルーザガ】×1
  - 【シータンク】×1
  - 【スカルシップ】×1
- ・赤属性（3枚）
  - 【アサシン】×2
  - 【バスタートル】×1
- ・緑属性（4枚）
  - 【時空の歩兵】×3
  - 【アマゾーネ】×1

●魔法カード（1枚）
- 【イカロスウイング】×1

●戦闘支援カード（2枚）
- 【黒の称号】×1
- 【聖騎士の紋章】×1

～KEY CARD～

【時空の歩兵】

他プレイヤーがまたいでも強化されるのがメリットだが、基本的にはアテにしないように。うっかり【ケルピー】で割らないよう注意。

【聖騎士の紋章】

ほぼ攻撃値＋10～20を出せるため、それだけで【威圧のオーラ】より安定力があり優秀。戦人族限定の先制付加がヤバイ。移動値3に使いたい。

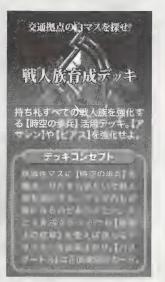
プレイングの基本

近くに無属性マスが無ければ、あまりこだわらずホルダーの動きを先読みして移動。こうした遅効性の育成デッキは、四人対戦かつコンティニュー無しを前提にした場合、育成に費せるのはせいぜい1ターン。なるべく早く鍵を奪いたい。

仕込みが必要でもコンティニューしたら「負け」と肝に銘じて育成効率を高めよう。

上記2種の育成デッキで、経験上狩られにくくオススメなのが、基本値の高い【魔法剣士】。26／25程度まで育てておけば、冷やかし戦闘（配置狩りまたは耐久アップを付けての確率即死など）が激減するはずだ 戦人族なのもポイント。なお、捨て札育成デッキには【女神の息吹】対策に【守護の光】を入れるのも手だが、割り切った方が強い気がしている。

テレポートデッキ サンプル

●モンスターカード（25枚）
・黄属性（17枚）
【ビーバ】×2
【ポイズンスパイク】×1
【チャロ】×3
【ゴースト】×2
【キラーレディー】×2
【AI】×1
【女神】×2
【イグアン】×1
【オウリーン】×1
【カルト・ホール】×2
・青属性（8枚）
【マーメイド】×1
【ディープシーカー】×3
【ケルビー】×3
【レッドザガ】×1
・赤属性（0枚）
・緑属性（0枚）

●魔法カード（4枚）
【破壊の業火】×1
【天女の羽衣】×2
【転生の宴】×1
●戦闘支援カード（1枚）
【墓場の暗盾】×1

～KEY CARD～

【カルト・ホール】

赤属性アタッカーも色褪せる黄属性の主砲で、攻撃強化（最大値60）＋避け無効を持った強者。1ターン捨て育成に費やすのもありだ。

【オウリーン】

効果の関係で一般的なデッキには入りづらいカードだが、【カルト・ホール】との相性は抜群。とはいえ、入れ過ぎには注意すること。

プレイングの基本

【カルト・ホール】を手札に抱き込み、テレポートでの育成狙いが基本。ただし、欲張り過ぎると一番を取れなくなるので、必要な回数を計算しておくこと。また、移動のつなぎに必要な無属性＆無条件移動の残り枚数は常に把握しよう。

侵略戦闘は先制付加が大安定。相手に応じて【封じ込め】や【守護の光】を投入しよう。

珍獣族デッキ サンプル

●モンスターカード（25枚）
・黄属性（7枚）
【ビーバ】×1
【アライクバ】×1
【チャロ】×3
【モグタン】×2
・青属性（8枚）
【ディープシーカー】×2
【アンチュ】×1
【トットー】×2
【エンゼルピッチュ】×1
【オオサン】×2
・赤属性（5枚）
【フェレット】×3
【ン・キィー】×1
【クマゴロウ】×1
・緑属性（5枚）
【バックル】×1
【ハコリス】×1
【リーン】×1
【ポッコロ】×2

●魔法カード（3枚）
【イカロスウイング】×2
【転生の宴】×1
●戦闘支援カード（2枚）
【突進】×1
【黒の称号】×1

～KEY CARD～

【オオサン】

珍獣族の可能性を引き出す合体モンスター。ほかの育成よりも速効性に優れるが、カードを消費するため【ディープシーカー】は必須。

【ポッコロ】

対立相手のデッキから戦闘支援カードを抜き取ってしまう優秀（極悪）なドローサポートモンスター。使用する際はデッキ枚数に注目！

プレイングの基本

【ディープシーカー】で【オオサン】＋【エンゼルピッチュ】を引いての合体強化が理想。とはいえ、30／30まで強化可能なので【エンゼルピッチュ】に固執する必要は無し。攻撃力が物足りなければ【ウッデン】を投入してみよう。

【エンゼルピッチュ】強化が理想ではあるが……、そこまでの決定力を持ってはいない。

新コンセプトの合体で
ファンデッキを卒業!?

珍獣族デッキ

デッキコンセプト

[illegible]動型をベースにした種族[illegible]

竜族＆亜竜族デッキ サンプル

●モンスターカード（26枚）
・黄属性（6枚）
【ストラグラー】×3
【モグタン】×2
【グリゲーター】×1
・青属性（7枚）
【ディープシーカー】×2
【シーラドン】×1
【ヤドカリン】×1
【シーワーム】×3
・赤属性（4枚）
【フェレット】×1
【ベビドーラ】×1
【レッド・アイズ】×2
・緑属性（9枚）
【タワー】×1
【鬼ブル】×3
【レックスセーバー】×1
【ハコリス】×2
【ワーム】×2

●魔法カード（3枚）
【イカロスウイング】×2
【転生の宴】×1
●戦闘支援カード（1枚）
【かすめ取り】×1

～KEY CARD～

【シーワーム】

移動するごとに手札にある竜族と亜竜族の攻撃値＆耐久値を強化。単体での移動は難しいので、【イカロスウイング】とセットで投入だ。

【レッド・アイズ】

単体で25／25のパラメータをたたき出す優秀なアタッカー。【シーワーム】で強化すれば、【スタッブスポーク】を越えることも可能だ。

プレイングの基本

移動型ベースであれば、オーソドックスな移動型のプレイングでOK。青属性は枚数が多くなりがちなため、如何に枚数を押さえて【シーワーム】を引くかが最重要課題。育成デッキの弱点ともいえる、即死対策は忘れずに入れ込もう。

パラメータ強化が狙いの育成系は即死と避けが弱点。支援モンスターで補っていこう。

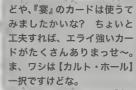
『宴』は育成エキスパンション？：誌面で取り上げた新コンセプトを見てもらえば一目瞭然だと思うが、パラメータ強化を主体とした育成型デッキのバリエーションが大幅に増えた。これにともなって【ポイズンスパイク】や【ヤドカリン】といった即死能力に加え、【光の盾】なども評価が上がりそうな雰囲気。避けは無効化される機会がさらに増える……かも?

コンセプトの中心的存在になるカードが目白押し!

『宴』の注目カードはこれだ!

～ Remarkable Cards in VER.1.30 ～

Text：C・LAN

青属性

育成では【シーワーム】、【オオサン】が注目株。【メタル・ハーン】はちょい微妙。【シーガッター】、【レッドズワイ】、【ムチュゴロウ】などUC以下のカードもパフォーマンス高め。

黄属性

『召喚』でテレポートカードが増えた黄属性は、ボス的存在の【カルト・ホール】を得たことが一番の収穫といえる。しかし、黄属性に限っては、ほかは正直あまりパッとしない印象だ。

緑属性

緑はデッキ破壊（複製）、パラメータ操作、育成と幅広くそろっており、平均カードパワーはおそらく最強。状況は限定されるが、【ユニコーン】や【キノーピⅡ世】をうまく使うと……。

赤属性

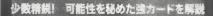
『宴』もこれまでの例に漏れず、戦闘用カードの拡充が図られている。【ボルカノ】や【レッド・アイズ】は愛用するプレイヤーが増えそうだ。【レッド・ジュエル】も臨機応変に使える。

戦闘支援

戦闘支援はどれもそこそこ強力だ。『召喚』における【刹那の見切り】のような一強状態にはならないだろう。より強力な【アサシン】製造機ともいえる【黒の称号】はソツの無い強さ。

魔法

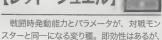
『召喚』は2種類のハンドコスト魔法が戦局に大きな影響を与えたが、今回はさらに2種類追加。モンスター、または戦闘支援カードに化けるため、「回る」白単デッキも何とか作れそうだ。

少数精鋭! 可能性を秘めた強力カードを解説

『宴』は『召喚』よりカード枚数が少なく、“確率避け”や“即死無効”といった全体を統合するフォーマットも（ほぼ）無い。しかし、各カード単体のパワーとポテンシャルは非常に高く、大いなる可能性を秘めた強力なパックであることは疑いの余地が無い。ここでは、各属性の傾向と、『宴』を特徴付ける強力カードをピックアップして解説していこう。

オンリーワン能力である【ムチュゴロウ】などは、捨て札を絡めたデッキに欠かせないカード。【レッド・アイズ】や【カルト・ホール】などのアタッカーも、これまでのモンスターを完全に「食う」かもしれない。

【レッド・ジュエル】 赤

戦闘時発動能力とパラメータが、対戦モンスターと同一になる変り種。即効性はあるが、何もかも相手次第という点に少々不安が残る。しかし、戦闘支援カードを使えるので、臨機応変な対応は可能。育成デッキの対策にもなる。

相手がアタッカーなら自身もアタッカーに、逆にディフェンダーなら自身もディフェンダーになる。後者で侵略戦闘だった場合がネック。支援の選定は慎重に。

【レッドズワイ】 青

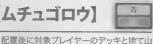
手札を1枚捨て、デッキ内から好きな戦闘支援カードを引ける。「選べる」サーチ系の能力は非常に強力で、さらに等価交換以上となれば使えないはずが無い! 守りより攻め向きなので、戦闘一番を逃さないように。

カード1枚が確実に白支援に変わるのはありがたい。【シーカッター】も交換率が高く、連戦を守り切れる可能性がある。とはいえ【スカルマン】よりはやはり下か。

【ムチュゴロウ】 青

配置後に対象プレイヤーのデッキと捨て山を交換し、枚数と内容を完全に入れ替える。捨て山育成タイプのデッキで特に役立つが、流れを変えたいときにもいい。【ジグラ】との組み合わせならツモを操作可能。

さんざん育成した【古代の歩兵】デッキ後半で配置して、そっくり入れ替えるのが王道的な使い方。戦闘シーンは一見の価値アリ! 効果音も凝っているぞ。

【ケルベス】 黄

【アーマジロ】と違って撃ち返し率は1倍。しかし、逆に先制能力を持っているため、攻撃値アップ系とも相性がいいのが利点。しかも【硬気功】なら0／26になり、感覚的には【アーマジロ】の完全上位カードだ。

殴ってよし、受けてよしの万能戦闘モンスター。別名「【阿】&【吽】製造機」とも呼ばれる（厳密には違う）、新戦闘支援【金剛杵】との相性が抜群だ。

【黒の称号】 戦

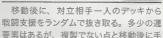
【突進】に続く2枚目の先制付加。と思いきや、【聖騎士の紋章】も条件付きで先制が付く。今後は白支援でも、先制を警戒する必要性が高まった。このカードの真価はもう一つの、ダブル【アサシン】とでも言うべき確率即死能力にある。

相手モンスターの耐久値が25以上なら即死確率が50％を越える。先制が付くだけでも汎用性が高く強力。入れる支援に悩んだら、このカードを使ってみよう。

【異形の力】 魔法

任意枚数の手札を捨てて、その枚数分の戦闘支援カードをランダムで入手する。手札は1枚減るが、余りカードをすべて白支援に変えられるため、3回防衛の芽は十分ある。ほこら待ち勝利時にあると磐石の守りを展開できる。

必要無ければ【天女の羽衣】や【転生の宴】などのコストに使ってしまおう。最大限の効果を発揮するには、何だかんだで【ディープシーカー】が必要になる。

【ポッコロ】 緑

移動後に、対立相手一人のデッキから戦闘支援をランダムで抜き取る。多少の運要素はあるが、複製でない点と移動後に手札枚数が変化しない点は注目に値する。【タワー】と同様ホルダー時の方が使いやすい。

ホルダー時は、なるべくデッキ残り枚数の多いプレイヤーを対象にするのが基本。戦闘支援を読まれにくい利点もある。白支援が無く盗めない場合はやむなし。

【ボルカノ】 赤

侵略時は相手の避けや【心眼】が一切無効なため【バルキリークララ】より強力。その代わり、耐久値は低く、防御時は先制を付けられると敗色濃厚。ただ、守りより攻めの方が原則重要なので、一概に比較はできない。

侵略戦闘で揺ぎ無い勝利を求めるなら【ボルカノ】、攻守に優れた万能性を求めるなら【バルキリークララ】。ただ、攻撃値アップ系の戦闘支援は必須。

Avalon Dic.

『宴』の追加カードでデッキジャンルが増加することは明らかだ。しかし、その多くは育成タイプであり、仕込みにそれなりの手間がかかる中～低速ばかりなのが実情。1ターンないし2ターンを仕込みに消費してからスタートすることが多い育成デッキが、本当の意味で「強い」かどうかはまた別の話。少しずつカードやコンセプトを試し、徐々に理解を深めよう。

『宴』と『2』で大盛り上がり！

魔導ジャーナル

ファンデッキ構築が楽しいエキスパンションと、かなりの変化でオドロキの次回作。まだまだアヴァロン業界は活気付いていますよ〜!!

キャラクター&モンスター人気投票募集!!

以前、モンスターデザイン&アイデアコンテストの陰でひっそりと行なわれていた不遇の企画、キャラクター&モンスター人気投票が（またもひっそりと）帰ってきた！

プレイヤー人気投票は、『アヴァロンの鍵2』までと校長&理事長を含めた計10キャラから一人を、モンスター人気投票は『宴』を含む過去の登場モンスターすべての中から一体を選んで投票してほしい（キャラ&モンスター各一の投票も可）。すべての投票の中から抽選で、毎月開発者直筆イラスト色紙をプレゼントするぞ！

応募の際は、ハガキで

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
㈱エンターブレイン
アルカディア編集部
『アヴァロン人気投票』係

まで、「住所」「氏名」「年齢」「性別」「投票するキャラ（モンスター）」「メールアドレス（あれば）」を書いて、ドシドシ送ってほしい。なお、投票は一人一通のみ有効。

●第一回締め切りは、**「8月31日の消印まで（第二回以降も予定）」**。お気に入りキャラに投票して、レアなイラスト色紙をもらっちゃおう！

しおりプレゼント最終回&SRツモ者を当てクイズ発表！

さて、イベント限定のアヴァロン特製しおりプレゼントも、ついに右端……つまり最終回。4枚一組のうち、今月は一番右のしおりを放出するぞ！

プレイヤーキャラ三人に、緑妖精ハネモノ系のしおり。ゲットしたい人は61ページの読者プレゼントへGO！

そして、以前行なわれたSRツモ者当てクイズは、イタキョー&しもでん二人が【クワガドス】をGET。岩手県の小野寺君、奈良県のP.N斐さん、おめでとうございます。

この三キャラを使っている人は応募するしか無い！ もちろん、【ムチュゴロウ】大好きッ子や緑単妖精イタズラDECKのキミも応募すべし！

あわれ、しもでん（右）&イタキョー（左）。しかも二人そろってガドスかよ〜！

EVENT
トレードイベント

魔導の世界へようこそ
〜イベントリポート&次回予告〜

今回は初の東北地方！ いつものように始まりのあいさつはこの人、田口画伯（地酒）の一気からスタート。そして、今回の目玉は行きの新幹線の中で思いついた新コーナー「ジェスチャー」当てクイズがクリティカルヒット！ ルールは至って簡単。お題は、アヴァロンの鍵に使用されているカードの中から選ばれる。ペアで参加、一人がジェスチャーし、相方はそれが何のカードかを答えるというだけなのだが……思わず動画配信したくなるほどの面白さに、次回からレギュラー決定！ そして恒例のうろおぼ絵対決は、猛者通信で爆発的なセンスを見せ付けたC・LANも参戦！ こちらは来場者だけのお楽しみということで、胸の中にしまっといて〜！

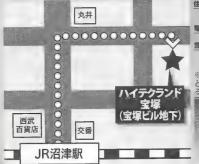
止め絵だと非常に分かりづらいけど、かなりイイ動きを見せてくれました！ 次もやるぞ!!

新コーナージェスチャークイズ！と書かないと、何の写真か分からない？

C・LANの地元ということもあり、本人はかなり入れ込みつつあったのだ。参加してくれたみんな、ありがとー！

イベント開始前に、テンションを上げるため、今回も仕込む田口画伯（ビール）。これも仕事です、えぇ、仕事ですからねぇ!!

次回は静岡で開催だ！

次回「魔導の世界へようこそ」は、末広がりがめでたい8月8日（日）、静岡はハイテクランド宝塚で開催。真夏の暑さに負けじと、イベントでヒートアップしてほしい！ イベント開始は14時からだけど、あらかじめ早めに来場しておくのが吉。キミの参加を待っているぞ!!

住所
静岡県沼津市大手町5-9-20宝塚ビルB1
電話
055-962-5903
営業時間
平日10:00〜24:00
休日9:00〜24:00

※今月号を持っていくと、何かいいことがあるかも……!?

Text：ずるずる

ストーリーモードは展開が進むにつれてライバルが強くなる。これに対応したチューンをしっかり行なっていかないと、勝てる勝負も勝てなくなるぞ！

湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE
■メーカー：ナムコ
■ジャンル：レースゲーム
■操作方法：ハンドル+ペダル×2+ギア
■発売日：2004年7月上旬（稼働中）
■使用基板：Chihiro™

©楠みちはる／講談社
© 2003 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED
All trademarks and copyrights associated with the manufacturers, cars, models, trade names, brands and visual images depicted in this game are the property of their respective owners. All rights reserved.

基本を押さえたライン取りを！
コース攻略 新環状線編

先月号でチェックした都心環状線C1の江戸橋JCTから箱崎JCTまでの6号向島線、箱崎JCTから辰巳JCTまでの9号深川線、辰巳JCTから有明JCTまでの湾岸線、有明JCTから芝浦JCTまでの11号台場線、そして芝浦JCTから再びC1の浜崎橋JCTまでの1号羽田線を周回するコース「新環状線」の攻略ポイントを、今回は見ていこう。この新環状線部分の特徴は、建設時期や建設地の土地状況からコース幅やコーナーの曲がり具合が一定になっていないことと、いくつものJCTを通過するためにタイトなコーナーが多く存在するということだろう。そんな変化に富んだコースを、今回もマップを併用しながら右回り、左回りを詳しくチェックしていくぞ！

新環状 木場ランプ付近

きつくはないが、コーナーが連続するポイント。ここは消音壁などで先が見通せないのでライン取りの確認が難しい。また、エスケープゾーンも存在するので、コースの幅が変化するところもしっかり覚えて走ること。

右回りの、左回りの下を走る部分のややきつい右から左への切り返し。ここはエスケープゾーンも使って走ること。

左回りはゆるい左から右に切り返した後にややきつい左へ続く。最後の左への進入は右端からアプローチするように。

新環状 辰巳JCT付近

右回りだと分岐の後、ややきつい右コーナー。そして合流後、下って左コーナーとなる。左回りだと分岐後上ってきつめの左コーナーから合流する部分。湾岸線と比べるとコース幅がかなり狭くなるのでその変化に注意したい。

右回りはゆるい右の後、ややきつい右コーナーへ。しっかりインをキープしつつ少しずつふくらんで湾岸線へ合流だ。

左回りは左脇の分岐へ入り、上りつつ右端を走る。そして先のきつい左コーナーへの進入につなげていくこと。

新環状 有明JCT付近

台場線からはきついコーナー通過後下って湾岸線に合流。速度をできるだけ維持したいところだ。

左回り部分では、湾岸線東行きへ小さく左に車線変更した後きつい左へ。湾岸線へ向けて加速していこう。

首都高速全体マップ

新環状 箱崎JCT付近

右回りの分岐部分は、本物は両脇にコースがあるが、ゲームでは右のみ。切り返し後コース幅が狭くなるので注意しよう。左回りはきつい左コーナー後、コース幅の広がりに注意しつつ右へ。

右回りは右側の分岐から深川線へ進入していく。手前のゆるい左コーナーではあまりインを攻めずにふくらんでいき、切り返して深川線に入れるようにしていこう。合流したら右に曲がるぞ！

左回りはJCT手前でゆるく右へ曲がったら、その先にきつい左コーナーが待っている。手前でしっかり減速しておこう。抜けるとすぐにゆるく2段階に曲がる右のインを突いていくようにしよう。

新環状 福住ランプ付近

右回りの連続コーナー部分はアウトインアウトのライン取りで走ればOK。しかし左回りはイン側に出口があるので注意が必要。インを突き過ぎると切り返した後の右コーナーが難しくなるぞ。

右回りは右から左への切り返し。アウトインミドルで抜けて次のコーナーはミドルからインを突けばスムーズに抜けられる。怖いのはストーリーモード。進入時のアザーカーに十分に注意！

左回りは右回りの逆だが、単純ではない。右のイン側が出口車線になっているので攻め過ぎると切り返せなくなるので注意。しかしこの部分をうまく使えば、左への進入が楽にできる！

新環状 江戸橋JCT付近

右回りは小さく切り返した後にきつい右へ。左回りはアップダウンをしつつきつい左。どちらもしっかり減速すること！

右回りは左回りの階下で小さく右に曲がるとすぐきつい右コーナー。思い切り減速して進入！

左回りはC1外回りへ合流なら左へ抜けて思い切り減速が必要なきつい左。C1内回りへ合流なら右に抜けるぞ。

新環状 浜崎橋JCT付近

右回りは、分岐部分で台場線の左側の2車線から羽田線の右の2車線に移る。その先のゆるい左コーナーは大きな弧を描きながら高速で走り抜けよう。左回りは分岐部分で羽田線の左に車線を移した後、右寄りをキープし、台場線への車線変更に備えること。

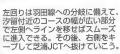
右回りは台場線からの進入。C1外回りに合流ならそのまま直進し、減速してきつい左へ。C1内回り合流なら右の2車線に移って全開でゆるい左へ進入していこう。

左回りは羽田線への分岐に備えて、汐留付近のコースの幅が広い部分で左側へラインを移せばスムーズに進入できる。その後、右側をキープして芝浦JCTへ抜けていこう。

新環状 芝浦付近

レインボーブリッジから下る部分、一般道ならループする部分をループせずに一気に曲がっていく。ややきついので注意！

右回りはレインボーブリッジを渡って右へ。進入は速度を出し過ぎないように。

左回りは上りながら左へ。加速が鈍る部分なので、弧は大きめにすること。

新環状 芝浦JCT付近

右回り左回りともに消音壁で先が見えない。右回りは左から右へ切り返して下ると芝浦JCTの合流。C1外回り合流ならそのまま左側へ。C1内回り合流なら右の2車線に移ること。左回りは分岐後上りながら左から右へ切り返していく。加速が鈍るところなのでラインを滑らかにしていくこと。

ここは左回りをピックアップ！　JCTの分岐を左側の車線に入るが、その直後に左に曲がる。台場線へのコースの右端へラインを移し、アウトインアウトで進入すること。そしてエスケープゾーンを使いながら先の右へ切り返していこう。

ストーリーモード攻略
初級&中級編

今回は初級ボスの「レイナ」とのバトルと、ワンランク上の中級を一気にボスのR200 CLUBまで攻略していくぞ！

前半はあわてず無難に走れ！

初級の最後はレイナ！　そのスカイラインはチューニングが発展途上のGT-Rだが、油断はできない。序盤のA地点の連続コーナー群でインを攻めて前に出る。そしてきついコーナーが待つB地点で確実にレイナを引き連れた状態にしよう。

ハンドリング重視のクルマはA地点を慎重に走り、前に出る機会を作ろう。

B地点をインキープで走り抜けることで確実にレイナをブロックして抑え込もう。

後半で一気に振り切れ！

C地点で悪魔のZが出現（すごい速さで逃げていく……）。そこから後半戦だ！　直線が続くD地点で引き離したい。問題はE地点。きついコーナーが連続するので接触に注意して走り、F地点の切り返しを安全に抜けて勝負を決めたい。

E地点の難関は手前の海底トンネル出口から。最短コースを走り、接触しないように！

勝負がF地点までもつれたら。確実にインを突いて抜く！もしくはブロックすること！

C1のようなコーナーが連続するコースでRX-7はかなり脅威。コーナーでは確実にインをキープして展開を有利にできるように。スタートしてすぐに到達するA地点のきつい右コーナーだが、奥でインをキープできるようしっかり減速して進入しよう。B地点までは接触しやすい個所が多いので、コースの暗記をした上でコーナーのイン側を走るラインをキープ。ライバルに前に出るチャンスを与えないように。しかしC地点のきつい右でライバルに前に出られる可能性が高い。ここは無理をせずに走って余計なミスを抑え、先のクランク部分で巻き返しを図るように。クランクまでにインを突いて前に出たらD地点の右はインベタで走行。慎重に走って確実にライバルをブロックしていこう。ここで前に出られると抜き返すのが難しくなるので要注意！

まずはA地点の右。コースの幅も狭くきついので、接触に注意すること。その上でしっかりインをキープしていき、その後のストレートでライバルの前に出よう。

順調にライバルの前を走ってきてもD地点でミスをすると取り返しのつかない結果になる。コーナーの奥でラインがふくらまないようにすること。

中級編

第6話から第10話までが中級。ライバルもパワーアップしているので、自分自身の走り方だけでなくチューニングにも注意してバトルに挑むように！

A地点の左で前に出られるがB地点で抜き返されることもある。前半は安全にインを走るようにすること。

後半で前に出ていてもC地点で大ミスすると抜かれるぞ。ここは過剰に減速してでもいいから接触を避けて曲がり、抜かれないようにすること！

原作では登場しない山本チューンのインプレッサ。山本はチューニングと走りが堅実なので、油断は禁物。丁寧に走ろう。

第9話
VS
後藤元

第8話の逆走になるが、展開はかなり変わってくる。無難にインを突いて走ればA地点でライバルの前に出ることは造作もない。だがB地点のきつい左コーナーでミスをすると、その後テクニカルコーナーが連続するためにミスをしてしまいがち。それを抑えるために、B地点は早めに減速してインを確実に突き、接触をしないようにすること。その後も接触に注意して各コーナーを抜けていくが、一番注意してほしいのはC地点のきつい右から左への切り返し。ここでミスをして抜かれない、最悪でも離されないようにすること。そこでミスをするとD地点から先では抜き返すのがかなり難しくなる。それをしっかり把握しておき、D地点以降であわてないで済む展開にしていこう。

B地点は手前が上りで先が見えないので、きつい左のイン側を突きにくい。早めに減速を開始し、アウトにふくらまないようにしてクリアーしていこう。

C地点の右から左への切り返す部分は、後半の左に注意。最初の右でふくらむのを抑えつつ早めに切り返し、左のインを確実にキープ。切り返しが遅れると壁に激突するので注意！

ここまでくると、ハンドリング重視のチューニングでバトルに挑むと、そろそろやばい状況に。チューニングがハンドリングに偏っている人は速度を落とさないライン取りとコーナーリングが要求されるぞ。しかしこのステージはC1が舞台なので、ハンドリング重視でも減速に注意してインを突ければ有利に展開できる。

まずはA地点だが、コース幅が広いのでそれに惑わされずに最短コースを走るようにして前をキープ。そして難しいB地点でミスを抑えてC地点までにできるだけ差を付けておきたい。C地点で差が詰まるが、その後の連続コーナー部分のインを丁寧に突けば大丈夫。ここでライバルを抜き返すことは可能なので、接触に注意してゴールまで逃げ切れる展開にしていこう。

怖いのはB地点の連続コーナーと例の橋脚部分。ハンドリング重視なら問題ないが、パワー重視だとラインがふくらむので、それを計算して走るように！

C地点はかなり減速しないと接触せずに曲がり切れない。だがその減速で追い付かれてしまう。もしここで抜かれてもその後で抜き返せるので、ミスをしないように心がけよう。

A地点で1台を抜く。抜けないとブロックされてさらに前に居る1台に差を付けられ、深刻な状況になるぞ！

C地点のコーナーで残りの1台を抜く。ライバルは速いが、それほどイン側を走らない。そこを突いていこう！

後半はタイマンバトル！

D地点からはタイマンバトルとなるぞ！　問題はライバルの速さ。パワー重視でチューンしていれば良い展開に持っていけるのだが、ハンドリング重視だとE地点の先まで続く高速ステージで差をつけられることになる。これを予見しておき、ある程度パワーもチューンしておくことを忘れないようにしよう。

湾岸線で抜けなかったらF地点のきついコーナーで抜く。終盤はG地点のコーナーで抜き返されないようにすること。

もしF地点で前に出られなかったら最後のチャンスはG地点の左コーナーと最後の右コーナー。強引にインを突き、ライバルを蹴散らしてでも前に出ること！

まずは2台のGT-Rから！

第10話
VS
R 200 CLUB

3台のGT-Rが相手！　まずはそのうちの2台を有明JCT前までに撃破しないと、残る1台とバトルをせずに負けとなってしまう。2台をまとめて抜くことは難しいので、序盤のA地点で1台を抜きたい。B地点以降の連続コーナーでもう1台を追いつつブロックをしながら走ること。もう1台はC地点のコーナーでインから抜いて、残るもう1台とのバトルの挑戦権を得よう。

ハンドリング重視場合、かなり厳しい状況になるので注意！

タイマンバトルスタート！　まずは高速ステージでライバルを追う。

パワー重視なら対等以上に戦えるが、ハンドリング重視だと状況は……。

高速ステージで前に出られなかったら低速になるF地点で思い切って減速してインを突いて抜く。ここでミスをすると勝てなくなるので注意！

タイムアタックにチャレンジするなら、最高のチューニング状態で臨みたい。しかしコースとチューニングの相性によっては、思い通りに走れないなんていう事態に陥ることも。そんな状況にならないために、チューニングによるクルマの変化をしっかり把握しよう。とくにストーリーモードでは、チューニングが発展途上の状態でライバルと戦うので、一歩間違えると勝てないこともあるぞ。

駆動方式などによりクルマの性格が異なる。それにより長所短所を把握し、短所を補う方向でチューンをしていこう。

STEP	Eg（パワー）系チューン	シャシー（ハンドリング）系チューン
6	[illegible]→450馬力 [illegible]	車高調整式サスペンション装着 [illegible]
7	[illegible]	[illegible]
8	[illegible]	[illegible]
9	[illegible]	[illegible]
10	[illegible]	[illegible]接増し [illegible]

さらにパワーアップするか？
それともハンドリングか？

STEP10までのチューニング!!

STEP5まででもかなりマシンをチューニングできたが、『湾岸ミッドナイト』の世界ではその段階ではまだまだ。さらにチューニングして、速くて曲がるクルマに仕上げないと勝負にはならない。そのチューニングを、今回はSTEP10までを紹介していこう。まずパワーだがエンジン、吸気排気をチューンしてSTEP10に至ると600馬力に！　一方ハンドリングは空力から足回りやブレーキ、さらに車体の剛性まで手を入れることでコーナーリングマスターへと進化していく。あとはクルマの性格を把握し、弱点を強化して強いクルマを育てていこう。

ずるずる' sインプレッション

タイムアタックで乗れるスペシャルカーとは？

チューニングカードを購入するとタイムアタックモードでスペシャルカーを選択できる。ゲーム開始当初は最強レベルのクルマには乗れないので、そのレベルを体験すべくチューニングの一例としてあの3台が乗れるのだ！

レイナ仕様GT-R

3台の中ではパワーを抑えたタイプのクルマだが、適正のパワーで4輪を駆動するのでハンドリングはほかの2台を圧倒する。湾岸線のような高速ステージでは勝負にならないが、C1に一歩踏み込めば立場が逆転するぞ！

悪魔のZ

ハンドリングとトラクションのバランスの良いFRレイアウトのためか、コーナーへ進入しやすくコースを攻めやすい攻略性の高いクルマと感じた。ただC1のような厳しいコーナーが連続する部分ではかなりの腕が必要！

ブラックバード

後輪より後ろに重いエンジンを積んで後輪を駆動するこのクルマのトラクションのかかり方は異次元！　全開状態で曲がろうとすると、フロントの軽さからか前輪のグリップ感が弱く、曲がりにくい。直線番長的クルマだ！

"湾岸ミッドナイト マキシマムチューン"夏休みキャンペーン開催!!

開催期間：2004年7月20日(火)～8月31日(火)まで

夏真っ盛りだが、この暑い夏をさらに暑くする企画が今月の20日からスタートしていることを知っているかな？　その企画とは『湾岸ミッドナイトマキシマムチューン』をプレイしてゲーム終了後に表示されるパスワードを、公式サイトに登録、申請することで、プレミアムカードがもらえる、というもの。この企画は来月の31日まで開催されているぞ。君も参加してプレゼントをゲットしよう！

『湾岸ミッドナイト
マキシマム チューン』公式サイト
http://www.namco.co.jp/aa/am/vg/wanganmaxi/

BEAT MAXIMUM

夏休み特別企画！ BEMANIシリーズをとことん楽しもう！

今月のタイトル
- ■pop'n music 11
- ■beatmania IIDX 10th style
- ■GUITARFREAKS 11thMIX
- ■drummania 10thMIX

今回のビートマキシマムは、夏休みスペシャル！ 最近BEMANIシリーズを始めたキミや、今までプレイしてはいたけどちょっとマンネリ気味なキミたちにお送りする、BEMANIスゴ腕プレイヤーのオススメ曲を紹介！

Text：赤男、ハメコ。

有名プレイヤーに聞きました あなたの好きな曲は何ですか？

シリーズが増えるたびに楽曲の数も増えているBEMANIシリーズ。最近始めたプレイヤーは、どの曲をプレイしたらいいのか分からない人も多いだろう。また、昔からプレイしているけど、好きな楽曲ばかりをプレイして、ちょっとマンネリ気味。なんて人も多いと思う。

しかし、キミがプレイしたことのない楽曲の中には、新たな発見をさせてくれる楽曲が隠れているかも！

そこで今回は、夏休み企画として各BEMANIシリーズのスゴ腕プレイヤーに、オススメの楽曲を聞いてみたぞ。キミのオススメも入っているかな？　この夏BEMANIシリーズをプレイする際、参考にしてみてね。

シリーズ中最多の楽曲数を誇る本作品。今回は、インターネットランキング（以下IR）でもおなじみの面々に聞き込んでみたよ！

ポップンミュージック11
- ■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
- ■ジャンル：音楽シミュレーション
- ■操作方法：5ボタン／9ボタン
- ■発売日：2004年3月下旬（稼働中）
- ■使用基板：──

TOBA

『1』からのポッパー。ナニワヒーローEXやヒルビリーEXをパーフェクトするほどの腕前。『9』のヒタスラモード★6では2位、同★7では3位。『11』のグランドマスターズでは14位と安定した実力の持ち主。

オススメ楽曲

- ●［ボーナストラック］すれちがう二人／apremidi／（AC1）
- ●［デジロック］ROSE ～恋人よ、薔薇色に染まれ～／BROKE（AC2）
- ●［ネオアコ］（fly higher than）the stars／SUGI&REO（AC2）
- ●［ブリットポップ］Girls Riot／Political Trees／（AC4）
- ●［テクノ'80］Water Melon Woman／NAKATEK（AC2）

●ボーナストラック

ハイパーもEXもありませんが、譜面と曲のどちらも味があるので、ぜひ一度プレイしてほしい一押しの曲です。ちなみに、『4』でRemixとして復活しています。

●ネオアコ

『3』でハイパーが追加されました。追加されたハイパーはレベル表記よりも難しく、特に終盤の1+4+6+9の同時押しは、初めてでもそうでなくても基本的には押せないと思いますが（笑）。

●ブリットポップ

速いの一言。譜面自体は単調で簡単なように見えますが結構難しいです。基本を練習したい、速さに慣れたいというポッパーさんはやってみましょう。苦手ならハイスピード2か3でプレイを。

タッシー

『1』からのポッパー。得意楽曲はハイパーJポップ3。最高記録はEXでGOOD4というスゴ腕。『10』のアルカディアコース（ハイパー）では6位と好成績を残す。

オススメ楽曲

- ●［J-テクノ］Quick Master／act deft（AC1）
- ●［アイドルガール］LOVE FIRE／長沢ゆりか（AC2）
- ●［ユーロダンス］Bit of Love／Super Wink 'fut'Ryo Arshe（AC3）
- ●［フレンチポップJ］une fille dans la pluie／新谷さなえ（AC5）
- ●［J－ポップ］Life／Haya-P&Maru／（CS1）

●J-テクノ

後半にかけてのメロディーの盛り上がりがとっても好きです。ノーマル譜面は、メロディとリズムのパートのバランスが絶妙で、無意識のうちに練習になりますよ。新しいポッパーを呼びたいと思っている人はぜひこの曲をオススメしてみてくださいね♪

●アイドルガール

切ない歌詞にじぃーんとくる1曲。昔の曲は今よりずっと簡単な曲が多いけれど、今やっても十分楽しめると思いますよ。上級者は、当時と同じ条件のノーマルスピードでやってみましょう♪

●フレンチポップJ

当時はエキストラステージでのみプレイできた曲。吸い込まれるようなメロディがステキなので、一度やってみてください♪　『9』で収録されたロングバージョンもオススメですよ～。

赤男

「1」からのポッパーでアルカディアのポップンライター。COOL判定が苦手で、ポップンの大会でも運が無い男。しかし、チャレンジモードでのおじゃまを使ったプレイは人間離れしすぎでちょっと怖い(編集談)。

オススメ楽曲

- ●[オキナワ]夢添うてぃ／Y.Morio & MINEHAHA(AC4)
- ●[クラシック2]／R.C.／Waldeus vön Dovjak(CS2)
- ●[ファンタジー]monde de songe／Bikke／AC1
- ●[レイヴ]e-motion／e.o.s(AC1)
- ●[レッスン]POP-STEP-UP／SOUNDROID(AC5)

●オキナワ

言わずと知れた『4』のボス的存在の曲。終盤で苦しめられた人も多いですよね？　曲もポップンらしい、ポップンチックな沖縄民謡です。古い曲をやったことないよーってプレイヤーはぜひプレイしてみてください。ハイパー譜面にあぜんとするかも……。

●ファンタジー

ポップンで一番簡単な曲は何？　と聞かれたら、この曲を想像すると思います。しかし、『1』が出た当時はこの曲も難しいと思われていました。『11』ではH、EXが追加されましたが、Nもやっているのもまた面白いですよ。

●レッスン

『5』のデモでかかっているBGMがプレイできたんです。そうそう、この曲は譜面の中に「pop'n music」って書いてあるんですが知ってる人いるかな？　レッスンというジャンル名ですが簡単じゃないのはご愛嬌。

●ポップラップ

いまだに僕の中でのNO.1。ベースに乗ったジャジーな演奏と、かみ合ったラップは何ともオシャレ。難度は低めですが、すべての方にオススメです。

●ミュージカル

ミュージカル曲のメドレー、という形式の曲。曲名では「序曲」ですが、物語全体を見渡せるような満足の「1曲」。BPM変化が多いですが、それが持ち味なので、ぜひ遊んでみてください！

●ソフトロック

ポップンを代表する名曲。疾走感あふれるブラスの演奏は、たたいても聞いても楽しいこと請け合い！　後にロングが登場し、ギタドラに移植されたのもこの曲の人気の証拠。

●ヒップロック

Des-row氏の代表曲で元祖発狂譜面。ノーマルは中級者、ハイパーは上級者への壁になる曲でしょう。曲を聴く場合は、特徴的なラップを覚えてみては？

UME

「1」からのポッパー。自身の最高記録は、『6』当時エンカリミックス(EX)のフルコンボ。IRでは、『10』の四大文明EXを1位、ポップンマスターズハイパーで3位。そのほかのIRも10位以内に毎回入るというスゴ腕の持ち主。

オススメ楽曲

- ●[ポップラップ]Smile The Night Away／Scotty D(AC2)
- ●[ヘヴィメタル]I'm on fire／AD/DA(AC2)
- ●[ミュージカル]ミュージカル"5丁目物語"より オーヴァチュア／ナヤ～ン&His Orchestra(AC5)
- ●[ソフトロック]Homesick Pt.2&3／ORANGENOISE SHORTCUT(AC5)
- ●[ヒップロック]大見解／Des-ROW feat.TSUBOI for ALPHA(AC6)

ポップンのちょっとした話

フルコンされてない曲

- ●[オイパンク]悲しいね／ブタパンチ(AC9)
- ●[トラウマパンク]釈迦／筋肉少女帯／(AC8)
- ●[クラシック6]maritare!／Waldeus vön Dovjak(CS6)
- ●[クラシック7]The tyro's reverie／Waldeus vön Dovjak(CS7)
- ●[スクリーン]GARAXY FOREST 11.6&12／J KANE(CS Best Hits!)
- ●[スカ]Cassandra／亜熱帯マジ-SKA爆弾(AC8)
- ●[グランチデス]ULTRA BUTTERFLY(神闘力)／Des-ROW・組スペシアル(AC10)
- ●[ピラミッド]永遠という名の蜃楼／THE NEXT FILE(AC8)
- ●[アニメヒーローR]はばたけ、ザ・グレートキャンプラー／さくし:RYO うた:水木一郎(AC2)
- ●[ヨーデル]LA LA LA LA YO-DEL／DJ Simon(AC5)

編集部調べ

左に書かれている曲は、まだフルコンボクリアされていない曲。これらをフルコンしたという方は編集部までお手紙を。あるスジの話では、"オイパンク0"はフルコンされているらしい……？　ホント!?

●オイパンク(EX)

最初と中盤にある連打の入った部分と、最後の強烈な縦連打が押せないこと間違い無し！

●クラシック6(EX)

終盤の7、8の交互連打をつなげる人は居るのか？

●スクリーン(EX)

言わずと知れた最難関曲、これをフルコンしたらもうすごすぎる！

●スカ(EX)

つなげそうでつなげない？　そんなもどかしさがこの譜面にはある！

●アニメヒーローR(EX)

同時階段をBADを出さずに押したらまさに神技！　ヒーローになれるか!?

●ハイテンション

曲のテンポがよく歌もかわいいのです。序盤のリズムがたたけなくて、クリアするために頑張っていました。一定のリズムをたたくのが苦手な人には練習としてちょうどいいかも。

●マジカルガール

同じくかわいい系の曲で譜面は簡単。曲を聞きながら、いやむしろ歌いながらプレイできるまったりした感じの曲。ポップンだなぁって思える一曲です。

●エンカ

まさに演歌。聞くと耳に残るリズムや歌が印象的。譜面は普通だったんですが、『5』で登場したエンカREMIXのハイパー譜面の難しさが、今は懐かしいです。これもポップンっぽい一曲。

●スペシャルエンディング

『4』のエンディングで流れており、隠し曲でした。当時はタイトル画面でコマンド入力してましたね、懐かしい……。聞いていて飽きない一曲です。

あっくん

『4』からのポッパーで、アルカディアの編集。腕前は中の上くらいかと思われる。最高記録は、キテレツ(ハイパー)で、25,000点フィーバークリア。

オススメ楽曲

- ●[ハイテンション]どうなっちゃったって／チャーミングス(AC5)
- ●[エンカ]お江戸花吹雪／高田香里(AC2)
- ●[マジカルガール]恋のシャレード／パーキッツ(AC3)
- ●[スパイ]SPICY PIECE／ORIGINAL SOUND TRACKS(AC1)
- ●[スペシャルエンディング]Tap'n Slap'n! Pop'n Music!／Popper Head(AC4)

『ポップン』ま・と・め

今回は懐かしい曲をプレイしてみようということで、数人のポッパーさんに協力をいただきました。この記事を見て、「お！　この曲まだやったことないからやってみよう」とか思ってくれたら幸いです。ノーマルじゃ難しいという人は、5ボタンやバトルで挑戦してみてください。ノーマル譜面とはまた一味違った感じが味わえると思います。

また、当時の雰囲気を出すためにノーマルスピードでやってみるのもおもしろいと思います。『3』まではノーマルスピード、『5』まではハイスピード2までしかなく、『8』まではハイスピード4までしか無かったことを考えると、現在はプレイ環境がかなりよくなっています。そのため、昔の楽曲はノーマルスピードでぜひ挑戦してみてくださいな。

懐かしさや新鮮さ、いろいろな思い出がよみがえると思いますよ。これからもよいポップンライフを♪

まだまだポップンは奥が深い。いろんなモードでいろんな曲を楽しもう。

音事典 文中の表記：オススメ楽曲のカコミ内は、左から、[ジャンル名]曲名／アーティスト名(初出作品)となっています。作品名はシリーズナンバーのみ(例：『ポップン2』＝『2』など。AC=アーケード　CS=家庭用　ⅡDX・ギタドラは～th)で表記。ポップンのボタンは左白から1～9、同時押しは「+」、続けてたたく場合は「→」と表記しています。

The ultimate system beatmania deluxe version.

beatmania IIDX 10th style

IIDXシリーズは曲、譜面のほかにムービーというみどころもありますね。そこも重要な要素ですよ。

ビートマニアIIDX 10th style
- ■メーカー：コナミ、コナミマーケティング
- ■ジャンル：DJシミュレーション
- ■操作方法：7ボタン+1スクラッチ
- ■発 売 日：2004年2月（稼働中）
- ■使用基板：—

ぺきし

『10th』では何故かdj name BANDAI "NO.13" Anotherや "Guidecca" Another、"V" Anotherなどなど、数々の難曲をフルコンしている。SPがメインだが、実はIRの総合順位はDPの方が高かったという一面も。

オススメ楽曲
- [TECHNO] Innocent Walls／TaQ (AC10th)

●Innocent Walls

『10th』の稼働直後には、「こんな譜面があってもいいのか！」と思わされるほどの難度に驚愕しました。四つ同時押し＋スクラッチの連打という最難関ポイントのおかげで、クリアに対する難度はもちろんのこと、縦連打が幾度となく登場するという譜面の性質上、スコアを狙いにいくのも非常に難しく、アナザー譜面を含めなければ、総合的な難度でも間違いなく最強を誇っていると思います。とにかく譜面の研究しがたさ、攻略のしにくさにかけてはピカイチの曲ですね。

この曲をプレイする際、ランダムオプションを基本とするプレイヤーが氾濫する昨今ですが、この曲の整然とした譜面はぜひとも正規譜面でプレイするしかないでしょう！

QED

dj name QED
『10th』14Key IR TOPRANKER beat1、2ともに1位。WR 14KEY Anotherもほとんど毎回1位。シングルでも毎回上位に入るなど成績は輝かしい。

オススメ楽曲
- [HARD TECHNO] Holic／TaQ (AC3rd)
- [TECHNO] DXY!／TaQ (AC4th)

●Holic

初めてDP "Holic" Anotherを見た時、友達と大爆笑しました。というより、笑うしかなかったという状態でした。常に降り続けるオブジェの乱舞を前に手も足も出ず（実際、手は完全に止まりました）、傍観するしかありませんでした。このときは、これ以上難しい譜面はもう出てこないだろうな、そう思ったものです。

●DXY!

しかし半年後、その考えはあっさりと覆されることとなりました。『4th』にて、取れないスクラッチ、難解なリズム、凶悪な譜面密度、厄介な縦連打などなど、ありとあらゆる面で "Holic" をしのぐ "DXY！" の登場でした。あれから、もう四年。曲自体が大好きなので、『10th』になった今でも結構やってたりします。Light、Normal、Another、SPにDPと、5種類どの譜面の出来もよく、初心者から上級者まで、だれがプレイしても遊べる名曲じゃないかなぁと思っております。もし、DP "DXY！" Another をランダム＋ハードでクリアすることができたら、このゲームは卒業だろうなあ（無理です）。

はなだ

dj name G
ランダム派DPプレイヤー
DPでは、"NEMESIS" Another、"Minimarian" Another、"quasar" Another、"DXY" Another以外をクリア（そのうちDXYはASならクリア）
WR 14KEY Anotherでは毎回上位に食い込んでいる。ランダム派だがハズレ譜面をよく引く。自分だけでなく、周りのランダムプレイヤーに迷惑をかけるほどの磁場の悪さを持つ。

オススメ楽曲
- [HOUSE] Spin the disc／good-cool (AC5th)
- [SPANISH WALTZ] Estella／Osamu Kubota (AC5th)
- [TRANCE] Deadline／Dutch Force (AC5th)
- [SOUL] Shine On／shoral (AC3rd)
- [INDIE EURO／DANCE] S.O.S.／DR.BONBAY (AC2nd)

●spin the disc

『5th』のロケテストにて、曲が気に入ったのでDPを選んでみたら、SP譜面からは想像もできない難しさの譜面が降ってきて、ボコボコに凹まされた記憶があります。片側ごとに譜面を見てみると、それほど難しくは感じないんですけど、左右合わさると全然たたけないんですよこれが。これこそ、DPにおける混合フレーズの妙ではないかと思います。左右の手を別々に動かす練習という点においても、当時はかなりお世話になりました。

譜面の構成も絶妙で、『10th』になった今でも、幾度となくプレイしていますが、全然飽きがこないとてもいい譜面の一つです。難しい曲ばかりやってる人にも息抜きとして、これから難しい曲をやってうまくなりたい人には上達の一歩として、かなりオススメな一曲です。

また個人的には、際立った個性を持つ昔のDP譜面もオススメしておきたいところです。もし、家庭用のソフトと専用コントローラを2個所持しているのなら、"Estella" や "Deadline"、もっと昔に戻せば、"shion on" や "S.O.S" をプレイしてみるのもありかと思います。懐かしい気持ちに浸りながら、熱くプレイできる確実ですよ！

『IIDX 10th』ま・と・め

beatmania IIDXの初代が稼動してから5年という月日が流れ、今や『10th』となりました。楽曲がどんどんと増えるに従って、譜面のパターンも多種多様になったため、どんな曲を遊んだらいいのか分からない、そんな状況が訪れているのかも知れません。そこで今回、数人のプレイヤーさんから、オススメ楽曲を聞き出してみました。選曲に迷ったときにでもプレイしてみてくださいな。

さて、楽曲をやり尽くしてしまった、そう感じている貴方には、普段とは違うプレイスタイルに挑戦してほしいと思います。まずは、左右に同じ譜面を降らせるダブルバトル、そして左右対称の譜面を降らせるダブルバトル＋片側のみミラーという、ダブルプレイの変形。そして極め付きは、左右で全く違う譜面が降ってくるダブルバトルランダム。☆5辺りの曲でも、とても難しくなります。オブジェ認識能力を鍛えるにはいいかも？　なお、ダブルバトル系はスクラッチを取るのが無理過ぎなので、オートスクラッチがオススメ。また、7鍵盤を片手五本指でたたく片手プレイ、というのも一興です。DPの練習にもなるし、単純に片手の器用さを上げることができるので、普段のプレイにも役立つことでしょう。

貴方の知らないbeatmania IIDX、見付かったでしょうか？　旧曲をやり込んだり、プレイスタイルを変えるだけでも幅広い遊び方ができるので、もっともっと自分で楽しみ方を探してみてください！

またまたプレイしていない曲は多いハズ。もっともっとやり込んで楽しもう！

プレイ中に流れるムービーも、楽曲の雰囲気にあったものが多いので、要チェック！

音事典 **文中の用語に関して：**シングルプレイを「SP」、ダブルプレイを「DP」、オートスクラッチは「AS」と表記。シングルプレイとは、1P側または2P側のどちらか一方でプレイすること、ダブルプレイは、1P側2P側の両方を使用してプレイするプレイスタイル。片手プレイとは、鍵盤を片手ですべてたたき、もう片方の手はスクラッチ専用としてプレイするスタイル。

drumMania 10thMIX

©1999 2004 KONAMI

ギターフリークス11thMIX
■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
■ジャンル：ギターシミュレーション
■操作方法：3ボタン+ピッキングレバー
■発 売 日：2004年4月（稼働中）
■使用基板：——

ドラムマニア10thMIX
■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
■ジャンル：ドラムシミュレーション
■操作方法：5パッド+フットペダル
■発 売 日：2004年4月（稼働中）
■使用基板：——

一人用だけでなく、セッションプレイの面白さを追求しよう。

オススメ楽曲

●Timepiece phaseⅡ／佐々木博史（GF10th、dm9th）

注：GF＆dmではジャンル名はありません。

YOGAFIRE

スキルランキング15位。"鬼姫"をフルコンボするほどの腕前。得意なプレイは？と聞いたら、「左手でシンバルをたたきにいくのが得意」と応えてくれた変わり者。

●Timepiece phaseⅡ

前作（『GF10th』、『dm9th』）では、プレイすること自体が難しいといわれていた楽曲です。

その前作が稼働した初日、私の知人が「別のアンコール楽曲がある」というため一緒にゲーセンへ。そこで見た楽曲は、何と11カ月ぶりの佐々木氏の楽曲、プレミアムアンコール"Timepiece phaseⅡ"。曲の難度も高レベルでありながら、何より出現させるための条件が、"EXTRAにおいて、PERFECT率98%以上"というとても難しい、特にドラムとしてはかなりシビアな条件でした。また、スキルポイントの解禁後でも、1100ポイント獲得していないと出現しない厳しいものでした。

しかし、その高いハードルのおかげで、今まで以上に頑張れ、プレイすることができました。

曲は、どこの部分を切り取って聞いても、佐々木氏の個性があふれています。ピアノの繊細なメロディの中に、ドラムやギターの激しい音が交ざり、それぞれがそれぞれの役割を果たし、一つの曲に仕上がっていて、とても心地いいです。

譜面に関しては、GF、dmともにBASICからやはり難しいです。dmはスネアの縦連打が基本的な譜面になり、そこにシンバルやバスドラムなどが絡んできます。EXTRAの譜面はすべての部位をたたきっぱなしという状態にも。GFの場合、佐々木氏の曲全般にいえることですが、ギター音の部分を全部弾けるので、より曲とシンクロでき、楽しんでプレイできると思います。

プレイするためのハードルは低くないですが、私はこの名曲をオススメします。

『ギタドラ』ま・と・め

ゲームの性質上、一人で黙々とプレイしがちになってしまう人も多いと思いますが、やっぱりギタドラならではのセッションプレイは必ず体験してほしい要素です。友達とセッションをして普通に楽しんでみたり、セッションコンボをねらって熱くなってみたりと、一人では味わえない面白さが見付かりますよ。

今回は残念ながら一曲だけの紹介となってしまいましたが、まだまだたくさんオススメできる楽曲はあります。そちらはまたの機会に紹介させていただくとして、この夏は、ギタドラをスミからスミまで遊び尽くしてみてはいかがでしょうか。まだプレイしてない曲……もちろんあるでしょ？

オススメ楽曲

●［DANCE EXPRESS Hi-speed］JIVE INTO THE NIGHT／GREEN OLIVES（AC4th）

はめこ。

dj name HAMEKO
本誌ライター。片手で鍵盤をたたくことをこよなく愛している。そんな理由から、SPだけでなく、割とDPもやっている自己満足屋さんである。

●Jive into the Night

ⅡDXシリーズを本格的に始めた『4th』の中でも、特に思い出に残っている一番大好きな曲です。スピード感に溢れる楽曲のよさは言わずもがな、やはり譜面が面白い！　という一言に尽きるでしょう。SPに至っては片手でフルコンできるまでやり込んだものですよ。

さて、SPは片手プレイ向けの譜面として素晴らしい出来を誇ります。特に、ドラムロール地帯をうまくたたけた時の快感といったらもう！片手能力を高めたいプレイヤーの方はぜひともやってみてくださいな。もちろん、両手でプレイしたって面白いですよ！　たたきたい音を例外なくたたけるという、その打感が素晴らしいのです。また、楽曲が長いというのも、大きな満足感を得られるポイントとなっているでしょう。

DPは、混合フレーズに彩られた難度の高い譜面構成になっています。非常に取り難いスクラッチが幾度となく登場するので、捨てどころ（見逃す場所）を考えておく必要がある点は、攻略要素が多いという意味でもとても面白いと思います。混合フレーズが苦手な中級者辺りにオススメしておきたいですね。

また、DP Anotherの方もかなりの良譜面になっています!!　ところどころが難しくなっていて、最難関地帯では左側にSPにもあったドラムロール譜面、右側に四つ同時押しという混合譜面が登場します。腕に自信がある人は頑張ってクリアしてみてください！

このムービーを見よう！

『visualworks vol.1&2』に収録されていない作品の中から、オススメムービーをチョイスしてみました♪

注：下の画面写真は紹介している楽曲とは異なります。

●SWEETEST SAVAGE

グラフィティアート的な要素をうまく取り込んでいて、なかなかに面白いムービーになっていますよ。

●Dreamin' Sun

ご存知三人娘が、オープンカーでドライブ♪　とっても涼しげなムービーに仕上がってます。

●indigo vision (full flavour hide around mix)

トランちゃん初登場作品！　ディープな世界へどんどんトランスしていっちゃいます。

●YESTERDAY

GOLI氏のキャラクターを前面に出したムービーは、ファンにオススメ！

オススメムービー

- ●［HIPHOP］SWEETEST SAVAGE／ASLETICS（AC9th）
- ●［EPIC HOUSE］u gotta groove -extend joy style-／dj nagureo Remixed by Mr.T（AC9th）
- ●［ELECTRO POP］Dreamin' Sun／Yu Takami／（AC9th）
- ●［GOA TRANCE］indigo Vision（full flavour hide around mix）／TaQ（AC2nd）
- ●［SUPER EUROBEAT］YESTERDAY／CHERRY（AC6th）

音事典 **編集のLast Message**：BEMANIシリーズは、現在稼働している作品を含めてもかなりの数が存在する。しかし、5鍵盤の初代「beatmania」が発売されてから、わずか5年ほどしか経過していない。その短い期間で、今やGFとポップンは11作目。シリーズは今後も続いていくだろう。次のBEMANIシリーズでは、どんな新しいものを見せてくれるのか、楽しみである。

WRESTLE ARENA BATTLE CLIMAXX!

©2004 KONAMI

7・21革命に対応せよ!!

レッスルアリーナ バトルクライマックス！
■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
■ジャンル：プロレストレーディングカード＆オンライン対戦マスビデオ
■操作方法：専用筐体＋トレーディングカード
■発 売 日：2004年5月発売（稼働中）
■使用基板：――

©2004 NEW JAPAN PRO-WRESTLING Co., Ltd.
©2004 PRO-WRESTLING NOAH CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED
©2004 ZERO-ONE CO.
©2004 TAKAYAMA-DO.COM
©2004 BASEBALL MAGAZINE SHA co,. ltd

※記事内容は基本的に7月15日時点での最新バージョンを元にしたものです、また、P104の画面写真はパワーアップVer.かつ開発途中のものです。

7・21のバージョンアップで、楽しみの幅がさらに広がったバトクラ。今後は従来のセオリーを見直しつつ、パワーアップVer.に対応できる戦略を再構築していこう。破壊無くして創造無し!!

IMPRESSION
盛り上げ派・ガチンコ派・こだわり派と、多様なプレイヤーが入り乱れて盛り上がっている本作。どんな相手にも対応できるようウデを磨き、いい試合を連発して興行収益を上げていこう。バージョンアップでどうなるかが楽しみ!!

Text：漁ん

あわてずにプレイするために パワーアップVer.の変更点

去る7月21日、「バトクラ」がバージョンアップされたのをご存知だろうか。今回の記事作成段階では実際にプレイはできなかったが、得られた資料を元に新バージョン（パワーアップVer.と表記）の変更点を紹介しよう。体験済みの人も未プレイの人も、しっかりチェックしておこう。

弱いCPUを相手に闘える初心者モードが追加。これを機に始めてみてはいかが？

同じスタイルの相手と試合できる スタイルごとのマッチング

最大の変更点は、ファイトスタイル選択。試合開始前に「興行重視」か「勝利重視」かの選択が追加され、同じスタイルの相手とマッチングされるようになったのだ。そして、「勝利重視」を選べばガチンコ戦法を好む観客の前での試合に。これで、観客興奮度とは無縁だったガチンコ主義の人も、興業収入を稼げるぞ！

また、「タイトルマッチ」を選ぶと、ベルトが無い場合は旧バージョンの「タイトル挑戦」に、ベルトがあれば全国対戦での防衛戦に挑める。

観客興奮度の基準も変化

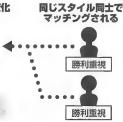
同じスタイル同士でマッチングされる

勝利重視

勝利重視

勝利重視の観客の前で試合

「興行重視」か「勝利重視」を選んでファイト！ 条件次第で「タイトルマッチ」も可能。

どのスタイルのプレイヤーが多いかが地域ごとに分かる、分布図も見られるように。

細かいながらも重要!! 試合内容に関する変更

コストの増え方が変化

現時点では詳細不明だが、関節技＋ブーストを中心にコストの増加量が調整されるようだ。非常に重要な要素なので、しっかりチェックしたい。

ゲームバランスおよび戦略を大きく左右するコスト増加量。変更点には要注目だ!!

ブーストが回数制に

体力を消費して技に特殊効果を追加する「ブースト」に、使用回数の制限が設けられた。また、体力消費量は旧バージョンの半分程度になるようだ。

使用回数は1試合2回。序盤で一気に攻めるか、温存するか。使い方次第で、展開は大きく変わるだろう。終盤のブースト攻防にも変化が!?

体力ゲージの上に並んでいるのが、ブーストの残り使用回数。キミならどう使う!?

ラッシュ発動失敗でスピリット減少

相手のラッシュ継続中にWスラッシュしてラッシュ発動に失敗した際、スピリットが減少するようになった。これによって、「相手のラッシュ中にWスラッシュし続ける戦法」は使えなくなるワケだ。

発動失敗でスピリットがここまで減少。「もはや「後出しラッシュ」は安全策ではない!?

同じ技を使うと威力が減少

一試合の中で同じ技を何発も決めると、2発目以降は威力が低下するようになった。

どれぐらい低下するかは不明だが、このルールが導入されたことで、試合はかなりにぎやかになるだろう。少ない技だけで闘っている人たちは、早めに方針を変更しよう。

旧バージョンでたまに見かけた、三〜四つの技だけを鍛え上げてほかの技は使わないスタイルは非効率的!?

バトクラSRS ●そのほかの変更点1：**【選手と技の相性調整】**詳細は不明だが、得意技、よく使う技などに調整が加えられるようだ。 **【低ダメージ技のフィニッシュ成功率低下】**コスト0のLV1技など、ダメージの小さい技によるフィニッシュは返されやすくなる。 **【フォール返しのバリエーションを追加】**カウント2.9だけでなく、カウント2.5なども発生するようだ。

こんなとき どーする? バトクラケーススタディ

楽な序盤の対CPU戦でもない限り、必ず発生する「ちょっと悩む一瞬」。ここでは、そんな瞬間の対応策を考えてみよう。

基本であり、究極でもある!? コストを考えた行動選択

まずは、『バトクラ』において闘いの主軸となる「コストを考慮した読み合い」を、状況別に検証してみよう。

状況に合わせた効率的な判断ができれば、勝率は必ず上がるハズ。また、興行重視の人にとっても、相手の行動を読むための指針として重要だ。

自分のコストが少なく相手が多いとき

上と逆の立場。タフが低い選手でなければ、受けの一手でコストかスピリットをためれば脱出できる。高コストLV1技によるケズりがややキツいが、本稿執筆の時点ではそれを使うプレイヤーは少ない。

ある程度タフなら受けの一手。観客興奮度を考えるとかなり苦しい状況だが……。

自分のコストが多く相手が少ないとき

相手のコストが5以下のときは、こちらが圧倒的に有利といえる。この状況では、コスト5～6のLV2技が高確率で決まる。相手がこれをつぶすには、コスト4～5のLV2技を出し、不利なサクセスレート勝負で勝つしかない。しかも、それでこちらの技がつぶされたところで、相手は次のターンの選択肢がLV1技か受けだけになってしまうのだ。

以上のことから、この状況の相手は受けが多くなりがち。ここぞとばかりに、コスト0～4のLV1技を連発してやろう。相手がガマンし切れず手を出したところに、LV2技を合わせられれば理想的だ。

コストが減るとLV2技を警戒して受けがちになるような相手には、LV1技を連発!!

両者共にコストが多いとき

LV1～2技だけでなく、思い切り良くLV3技を出してビビらせることも重要。威力が高めで連発できるLV2技をつぶせるのは大きい。また、こちらのコストを意識しまくるディフェンシブな相手には、LV1技を重視するといい。

LV3技ぶっ放し!! LV1につぶされても威圧感は十分、受けられてもかなりの威力。

中級者以上には常識!? 試合終盤のブースト

体力を消費してしまうため、使いどころの難しいブースト。現在、最も有効な使いどころとして考えられているのが、体力が残りわずかになる試合終盤だ。中～大技一発で体力がゼロになってしまうのだから、体力が残っていようが無かろうが同じ。それならばいっそのこと、ブーストを使ってラストスパートをかけた方が良い、というワケだ。

中でもオススメなのが打撃ブースト。ラッシュで逆転&もうひと盛り上げを狙おう。

たとえ体力がほとんど無くても、ゼロにさえなっていなければブースト発動は可能。

Wスラッシュで相手のフィニッシュを阻止し、ラッシュで勝負! かなり使えるぞ。

ラッシュで大ダメージを受けそう……。そんなときは発動前～発動中に打撃ブースト!

勝利への最後の切り札!! LV1投げブーストを活用

本作のフィニッシュ時における攻防は、LV1～3の技よる三つどもえのおかげで、コストさえ残っていれば、どんなピンチに陥っても返し技が出せるようになっている。

しかし、コストが少ない状況ではそうもいかない。相手のLV2技フィニッシュを返すLV3技が出せないのだ。

そんなときの粘りの一手が、LV1投げブースト。これでコストが少なくてもLV2技を返せるぞ。もっとも、この方法は体力がゼロだと使えない。コストが少なく体力がゼロだと、さすがに手詰まりだ。

相手はコストが無いので返せない。だが、LV1投げブーストだけは別。使う人は少ないが……。

体力の少ない相手がコストを放出したようなら、万全を期したLV2技フィニッシュを狙う!

どっちが先に発動する!? 2回目ラッシュ前のお見合い

お互いが2回目のラッシュを発動できるのに、後出し狙いでお見合い……。そんな状況をよく見かける。お見合いを続けるうちに体力がケズれ、突発的に大技でフィニッシュ、ということもあるようだ。

こんな状況では、先にラッシュを発動するのも悪くない。お見合いになりそうだと思ったら、体力が減る前にさっさとラッシュを発動し、ラッシュ直後にブーストを使ってしまえばいいのだ。ここで打撃ブーストを1～2回使えば、ラッシュで相手の体力を奪いつつ、こちらは3回目のラッシュを狙うことができるぞ。

なお、突発フィニッシュに対抗するため、2回目のラッシュは多少コストを残したい。

パワーアップVer.は、相手ラッシュ中にWスラッシュを連射不可能。果たしてどうなる?

相手のラッシュが終わるころには、3回目のラッシュがスタンバイOK。先出しも悪くないぞ。

2回目のラッシュを先に発動し、残っている体力を使って打撃ブーストでスピリットをためる。

要注意!! 電光石火の脇固め

関節技でフィニッシュを狙った直後は、次の行動の入力受付時間が変化しているのをご存知だろうか? その変化が特に顕著なのが「脇固め+フィニッシュ」。これが決まった後は、次の行動の入力受付時間のカウントが何と! 残り2から始まるのだ。まさに電光石火!!

フィニッシュ付きの脇固めが決まった! 「次の技はどうしようかな～」と考えていると……、

まだ脇固めに入っていないのに、いきなり「入力締め切りまであと2」の表示が! 強烈!!

バトクラSRS ●そのほかの変更点2:【店舗内対戦時は天板の発光を変更】隣の席でも行動がバレないぞ。【技を出したときに対応パラメーターを表示】これで技の威力が推定可能に!? 【タイトル挑戦条件の緩和】残り試合が10を切ってもタイトルへの挑戦が可能に。【初心者モードの追加】弱いCPUが相手で、トレーニング結果がセーブされる(人気、勝敗はセーブされない)。

アックス長井の

バトクラQ&A

アックス長井だ。今回はこのオレが、世に渦巻く都市伝説を斬って斬って斬りまくるぞ。ん？ マックス・長井？ ヤツは本業の公式HPで忙しいからお休みだ。

Q フィニッシュされやすさには個人差が？

A 差は無い！ 試合経験を積むんだ！

時々「○○ってフォールされやすい……根性値が低いのか？」などというやつらが居るようだが、プロレスラーなんだからそんなことがあるワケ無いだろう!? そもそも、「根性値」なんて都市伝説だ。もちろん「ボタン連打で返しやすくなる」や「スピリットが満タンだと返しやすい」なども全部ウソ。そんなウワサを信じる暇があるなら、一試合でも多く経験を積め！ フォールを返す確率を左右するのは、経験、つまり「こなした試合数」と残り体力のみだ。

「1……2……」緊張の一瞬。ここで影響するのは残り体力と消化試合数だけ。

パワーアップVer.ではフィニッシュ時にゲージが。これで疑問も解消される!?
パワーアップVer.

Q 得意技は威力が高くなるってホント？

A うむ、気のせいだ！

これも都市伝説だな。得意技は習得度上昇率が高く、習得度自体も頭打ちになりにくいから、トレーニングを重ねれば習得度に差は付くが、基本ダメージ値は変わらないぞ。

各選手の得意技といえども、基本的な威力にプラス補正が掛かることは無い。

Q タフのパラメーターって上がりにくい？

A タフは特に地道な努力が必要だ！

1回のトレーニングで上がるパラメーターは、パワー、スピード、テクニックなら先月教えた通りだが……正直、すまんかった！ タフは「0.125、0.250、0.375の3種類」と、上昇値が違うのを忘れていた。わっはっは。

ついでにコスト関係もフォローだ。「ラッシュ発動時の増加量は+3~8」と教えたが、実際にはこれに「技を出す」の+2が加わるな。それと、フィニッシュを狙ってもその技がつぶされたときは「技を出す」の+2がもらえるぞ。

ほかの三つに比べてタフは上がりにくいが、それでも鍛える価値は高い。

大技でフィニッシュを狙っても、つぶされた場合は大してコストが減らない。

Q ジュニアでヘビーに挑むと盛り上がる？

A 関係無し！ あくまで自分への挑戦だ！

ジュニアの身体でヘビー級に挑むとは、見上げた根性だ。しかし、そこに見返りは期待するなよ。何も無いからな。それでファンの望む試合ができるなら、オレは止めないが。

対ヘビー級の見返りは無し！ 基本的にはジュニアヘビー級同士がオススメ。

Q 開始直後の観客興奮度が毎回違う？

A いくつかの条件で変化しているぞ！

ほう、よくそこに気が付いたな。オマエもようやくお客さんを意識しつつ闘えるようになってきた、ということか。

そうだな。開始直後の観客興奮度は60を基本に、いくつかの条件で補正が掛かる。プラスされる例を挙げると……、

- **●対人戦**
- **●ベルトを所持している**
- **●人気の選手が団体に多く所属している**
- **●自分がホワイトカードの選手で、ブラックカードやスペシャルカードの選手に挑む**

といったところか。

ほかにマイナスされる条件もあるんだが、まぁコッチは内緒だ。オマエもプロレスファンなら考えてみな。会場でいまいちテンションが上がらなかった経験、あるだろう!?

白カード選手が格上相手に下克上マッチ！ 盛り上がるシチュエーションだ。

団体の人気が高いと、一つ一つの試合もお客さんのノリが良くなるようだ。

楽しみ方は一つじゃない!! 十人十色

興行方針

プレイヤーの数だけ楽しみ方がある本作。当アルカデバトクラ部でも、ついにガチスタイルに挑戦！ 新世界が開けたぞ。

黄金プロレスの場合 by 瀧ん

LV1技と受けの繰り返しをやんわり拒みつつも（ときどきやってるが）、盛り上げ重視で闘う黄金プロレスは、LV1→受けに付き合うフリをしつつ、突然LV2技で相手のLV1技をつぶす「ブック破りスタイル」を採用（悪賢い!!）。

しかし、それが相手を刺激してバチバチスタイルに。かなり荒れ模様の試合が続き、勝率が激減!! そんな黄金プロも、相手が4周目以降で使える大会場を引っさげて登場すると、萎縮してバリバリの「作り試合」をしたりして……。

パワーアップVer.ではブック破りがやりにくい!? 勝利重視か興行重視か？ そんな探り合いが恋しくなるかも。

「作り試合」を裏切る「ブック破り」であざとく勝率アップを狙うも、裏目に。フィニッシュの攻防弱いなぁ、オレ……。

JKPWの場合 by 編集JK

先月号での宣言通り、やってみました勝利至上主義！ 「やるか、やられるか」の闘いは非常に緊張感があり、全然違ったセオリーや自分なりの攻略法が見付かって、予想以上に楽しめました。観客興奮度？ 一切見ませんでしたよ。

やってみて分かったのが、勝利重視スタイルへの対応。やっていい行動、悪い行動がある程度分かったので、今後の興奮度重視スタイルにも活かせそう。それと、団体勝率ランク上位のプレイヤーさんは素直にスゴいと思いました。

ほかは藤原、棚橋、黒天龍、黒高山。体力が無いのにコストを残さない相手は、容赦無くLV2技でフィニッシュ！

稼ぎ頭は小笠原。最強のLV1技「かかと落とし」を軸に、ジュニア戦線を圧倒。落としたのは2.9で返された1試合のみ。

●携帯サイトも超パワーアップ！：コナミの携帯サイト「コナミネットDX」にて、バトクラのプレイデータ詳細が閲覧できるようになったぞ。団体の最高記録はもちろん、登録選手の戦績や各パラメーターの詳細な数値（小数点以下第3位まで！）が閲覧できるなど、攻略上で重要なデータが得られるのだ。バトクラで「KONAMI ID」を取得し、携帯サイトに登録しよう！

©Sammy ©Dimps 2004

※文中の略称や略号は以下の意味を表します

D	ダッジボタン
ジョルト	ジョルトアタック
アドバンスド	アドバンスドアタック
インパクト	インパクトブレイク
G.ダッジ	グラウンドダッジ
A.ダッジ	エリアルダッジ
【　】	ラッシュコンボ（カッコ内）
(C)	キャンセル
(CC)	クリティカルキャンセル

インパクトに成功しても反撃できなかったり、インパクトに失敗して出たダッジに連続技をくらったり……そんな日常を抜け出すための攻略をお届け！

Text：モミアゲ@もみぃず

ザ・ランブルフィッシュ
■メーカー：ディンプス／サミー
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発売日：2004年3月下旬（稼働中）
■使用基板：ATOMISWAVE（ロムカートリッジ）

覚えておけば役に立つ！ インパクトを使う上での注意点

強攻撃インパクト時の注意点

強攻撃をインパクトされても、インパクトされた側が1フレーム有利な状況になるのは周知の事実。当然、同キャラ戦でアドバンスドを最速で出し合った場合は、インパクトした側が発生で負けてしまう。さらに、インパクトされた強攻撃の後に、ラッシュコンボで強攻撃が出せる状況では、焦ってアドバンスドを入力するとラッシュコンボで強攻撃が暴発してしまう。これはアドバンスドアタックでの先行入力が3フレームしか受け付けられていないために起こる現象だ。

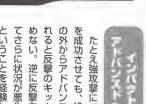
強攻撃が暴発しないように、常に目押しでアドバンスドが出せるように練習しておこう。

インパクトされた後の行動がアドバンスドしかないキャラは目押し入力必須だ。

インパクト後のアドバンスドへの対策

たとえ強攻撃にインパクトを成功させても、投げ間合いの外からアドバンスドを使われると反撃のキッカケがつかめない。逆に反撃をつぶされてさらに状況が悪化した……ということを経験したことがあるプレイヤーは多いだろう。

確かに強攻撃をインパクトされたのを見てからのアドバンスドは強力だ。しかし、すべてのアドバンスドが高性能なワケではなく、ガーネット、ボイド、ヴィレン以外のアドバンスドには少なからず欠点が存在する。それらの欠点をうまく突いてインパクト後の駆け引きを有利にしよう。

ゼン、タイフォン、オービルのアドバンスドは突進距離が短め。インパクト後にアドバンスドを出してくるようならバックステップをしてみるといい。距離が近すぎなければアドバンスドを回避し、相手の出したタイミングによっては反撃を入れることもできる。仮にアドバンスド以外の行動を取られても比較的安全なのも強みだ。バックステップ性能の高いヒカリ、カヤ、オービルならば、ほとんどの場合に反撃が間に合う。しかしバックステップ性能の低いボイドやガーネットは、残念ながらアドバンスドを回避しきることができない。

また、ヒカリ、カヤ、アランのアドバンスドは打点が高めなので、G.ダッジで避けられるという欠点を持っている。この弱点を突き、インパクト後にアドバンスドを出してくるようならG.ダッジ→投げという行動を取り入れて安易なアドバンスドを抑制しよう。何も出さなかった場合でも、最速ならば多くの強攻撃の硬直に投げが確定するぞ。

条件反射でアドバンスドを使う人には面白いほど決まるぞ。

インパクト後、密着時は投げ。間合い外ならバックステップを使おう。

強力なアドバンスドに対してはインパクト→後方ジャンプを使ってみよう。

高い位置でくらえれば、安いダメージでラッシュから逃げれる。

ガーネットが相手の場合、仮にゲイズスラッシュが来てもこの通り。

仕込みインパクトを狙ってみよう

特定の状況で強力な防御手段になるバックステップ仕込みインパクトを紹介しよう。⬅⬅＋Dという入力をガード硬直が解ける直前、もしくは起き上がりに先行入力しておく。こうすることで連続ガードor起き上がりに、下段以外の打撃がくれば立ちインパクト。非連続ガードor起き上がりに打撃が重なっていなければバックステップになるというもの。

強攻撃後のアドバンスドや、起き攻め時のジャンプに対して効果を発揮するぞ。ほかにも、ラッシュコンボ後に時間差でくるアドバンスドなどにも効果的。アドバンスドの移動距離が短いキャラ相手にはかなりの安定行動になるぞ

特にゼンはこの防御方法に対して効果的な対処法を持っていないため、読まれていたとしても安全にラッシュから逃げやすい。覚えておいて損はないぞ。

応用でゲイズスラッシュ仕込みインパクトなんてのも可能。

ゼン以外にも、タイフォンやオービルに対しても有効な選択肢といえる。

防御性能：カヤはインパクトした後に「密着用のコマンド投げ」「投げ間合い外用の当て身」「安定度の高いバックステップ」と選べる選択肢のほぼすべてが強力。さらには読み合い放棄のディフェンシブアーツ存在。こういった防御行動の多彩さが、このキャラの強さを支える要因の一つになっていることが分かるだろう。

睦月流奥義伝授

ヒカリとカヤのガード方向の見極めが困難な起き攻めをキャラ別に紹介。
即戦力になる強力な起き攻めをマスターしよう！

Text：モミアゲ@もみいす

タイフォンにはしゃがみ弱Ⓚ（ダウン追い打ち）→ジャンプ強Ⓚやスカしを狙おう。

ヒカリの起き攻めは、ダウンを奪う際のしゃがみ強Ⓚを近距離で当てることが前提になる。距離が遠い場合はアドバンスドを使い【しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ→しゃがみ強Ⓚ】とつないでいこう。

裏表の切り替えはボイド以外に対してはジャンプ強Ⓚを使うか、強Ⓟを使うかで変わる。ただし、ジャンプ強Ⓟは相手の起き上がりに重ならないことを覚えておこう。ボイドにはダウン追い打ちの前に歩いた距離で表裏が変わる。仕掛けている方もガード方向が把握できないような距離を覚えよう。

相手キャラ	しゃがみ強Ⓚでダウンを奪った後の行動	表	裏
ゼン	二歩進んでから【しゃがみ弱Ⓚ（ダウン追い打ち）→しゃがみ弱Ⓟ（空振り）】→前方ジャンプ	ジャンプ【強Ⓚ→強Ⓟ】	ジャンプ強Ⓟ
ヒカリ	二歩進んでから【しゃがみ弱Ⓚ（ダウン追い打ち）→立ち弱Ⓚ（空振り）】→前方ジャンプ	ジャンプ【強Ⓚ→強Ⓟ】	ジャンプ強Ⓟ
タイフォン	このパターンでの表裏の起き攻めはできない	－	－
ガーネット	しゃがみ強Ⓚ（ダウン追い打ち）→前方ジャンプ	ジャンプ【強Ⓚ→強Ⓟ】	ジャンプ強Ⓟ
オービル	密着して【しゃがみ弱Ⓚ（ダウン追い打ち）→近距離立ち強Ⓚ（空振り）】→前方ジャンプ	ジャンプ【強Ⓚ→強Ⓟ】	ジャンプ強Ⓟ
ボイド	一歩or二歩進んでからしゃがみ弱Ⓚ（ダウン追い打ち）→前方ジャンプ強Ⓟ	一歩進んだとき	二歩進んだとき
ヴィレン	二歩進んでから【しゃがみ弱Ⓚ（ダウン追い打ち）→しゃがみ弱Ⓟ（空振り）】→前方ジャンプ	ジャンプ【強Ⓚ→強Ⓟ】	ジャンプ強Ⓟ
カヤ	二歩進んでから【しゃがみ弱Ⓚ（ダウン追い打ち）→立ち弱Ⓚ（空振り）】→前方ジャンプ	ジャンプ【強Ⓚ→強Ⓟ】	ジャンプ強Ⓟ
アラン	二歩進んでから【しゃがみ弱Ⓚ（ダウン追い打ち）→しゃがみ弱Ⓟ（空振り）】→前方ジャンプ	ジャンプ【強Ⓚ→強Ⓟ】	ジャンプ強Ⓟ

Kaya
カヤ

表裏下段の三択を軸に月影を交ぜて、容赦なくガードを崩せ！

カヤの起き攻めは距離調整がいらないので、どこからでも狙っていける。

ダウン追い打ちに使うダッシュしゃがみ弱Ⓚは、レバーを↗方向に入れてからボタンを押すまでの時間が長いほど、ダッシュ慣性が無くなって距離が離れる。調整次第で仕掛けている方もガード方向の判別が困難な起き攻めになる。

また、ジャンプ攻撃を出さずにスカしからしゃがみ弱Ⓚ→立ち弱Ⓚの選択肢も使っていこう。これをガードされたら再度ダッシュしゃがみ弱Ⓚや月影、遅め遠距離強Ⓚなどで攻め立てよう。

相手キャラ	しゃがみ強Ⓚでダウンを奪った後の行動	表	裏
ゼン	ダッシュで密着して【しゃがみ弱Ⓚ（ダウン追い打ち）→しゃがみ弱Ⓟ（空振り）】→前方ジャンプ強Ⓟ	↗+弱Ⓚで追い打ち時	↖+弱Ⓚで追い打ち時
ヒカリ	ダッシュで密着して【しゃがみ弱Ⓚ（ダウン追い打ち）→しゃがみ弱Ⓟ（空振り）】→一瞬待って前方ジャンプ強Ⓟ	↗+弱Ⓚで追い打ち時	↖+弱Ⓚで追い打ち時
タイフォン	ダッシュで密着して【しゃがみ弱Ⓚ（ダウン追い打ち）→しゃがみ弱Ⓟ（空振り）】→前方ジャンプ強Ⓟ	↗+弱Ⓚで追い打ち時	↖+弱Ⓚで追い打ち時
ガーネット	ダッシュで密着して【しゃがみ弱Ⓚ（ダウン追い打ち）→立ち弱Ⓚ（空振り）】→前方ジャンプ強Ⓟ	↗+弱Ⓚで追い打ち時	↖+弱Ⓚで追い打ち時
オービル	ダッシュ慣性を付けて密着して【しゃがみ弱Ⓚ（ダウン追い打ち）→しゃがみ強Ⓚ（空振り）】→前方ジャンプ	ジャンプ【強Ⓚ→強Ⓟ】	ジャンプ強Ⓟ
ボイド	ダッシュで密着して【しゃがみ弱Ⓚ（ダウン追い打ち）→しゃがみ弱Ⓟ×2（空振り）】→前方ジャンプ強Ⓟ	↗+弱Ⓚで追い打ち時	↖+弱Ⓚで追い打ち時
ヴィレン	ダッシュで密着して【しゃがみ弱Ⓚ（ダウン追い打ち）→しゃがみ弱Ⓟ（空振り）】→前方ジャンプ強Ⓟ	↗+弱Ⓚで追い打ち時	↖+弱Ⓚで追い打ち時
カヤ	ダッシュで密着して【しゃがみ弱Ⓚ（ダウン追い打ち）→しゃがみ弱Ⓟ（空振り）】→一瞬待って前方ジャンプ強Ⓟ	↗+弱Ⓚで追い打ち時	↖+弱Ⓚで追い打ち時
アラン	ダッシュで密着して【しゃがみ弱Ⓚ（ダウン追い打ち）→しゃがみ弱Ⓟ（空振り）】→前方ジャンプ強Ⓟ	↗+弱Ⓚで追い打ち時	↖+弱Ⓚで追い打ち時

強力な起き攻めを知る

起き攻めの方法は、左の表にキャラ別にまとめた。最初の攻撃はすべてダウン追い打ちに使用する技を示している。そこからラッシュコンボや連打キャンセルで、ワザと通常技を空振らせているのは相手の起き上がりにジャンプ攻撃を重ねるタイミングを計るため。基本的には起き上がりに重ねる攻撃が表裏同じ場合は両方、異なる場合は表のみ起き上がりに重なるようになっているということを覚えておこう。

ヒカリの表にある「二歩進んで」という行動は、半キャラ分程度の距離。多少の誤差があっても起き攻めに支障は無いので、それほど難しくはない。また、最速でジャンプして昇り弱Ⓟ→降り強Ⓚと行なうと、起き上がりに攻撃を重ねるタイミングを計りつつ、幻惑効果を高めることができるぞ。

カヤの表にある↗+弱Ⓚと↖Ⓚ+弱Ⓚは、前者がダッシュ慣性を抑えるための操作で、後者は慣性を残すための操作を表している。実際はこの表通りに行なうとジャンプ前に表裏の判別されてしまうが、レバーを↗に入れるタイミングによって微調整が可能。実戦では、この微調整をマスターする必要があるのでしっかりと練習しておこう。

タイミングでガードを切り替えるファジーガードに対抗するため、表裏以外の選択肢も積極的に組み込もう。

カヤもヒカリと同じく、昇り弱Ⓟでタイミング調節と多少の幻惑効果を期待できる。

ヒカリ補足：ジャンプ強Ⓚをしゃがみでくらわれると、打点の関係からで強Ⓟ発生前に着地してしまう。しかし、素早くしゃがみ弱Ⓚを出せば連続ヒットするので慌てずに行動しよう。
カヤ補足：ゼン、ヴィレン、ガーネットに対してはダウン追い打ち→空振り技の間にしゃがみ弱Ⓚを挟むことで、表の選択肢をジャンプ弱Ⓚ→強Ⓚに変えることが可能だ。

いよいよ攻略最終回！
超弩級Bコースを完走せよ!!

©TAITO CORPORATION
ALL RIGHTS RESERVED

Text：するするゑ

第3回 新アルカディアカップ 上位入賞者

順位	タイム	カーナンバー	名前	車種名
1	3'56"270	相模 346 は MIK	ミケイ	LANCER EVOLUTION VII RS [CT9A]
2	3'56"350	青森 322 は AAN	急降下爆撃隊	LANCER EVOLUTION VII RS [CT9A]
3	3'58"097	青森 330 せ AAN	急降下爆撃隊	LANCER EVOLUTION VIII RS [CT9A]
4	3'58"528	札幌 549 て 7650	進化は過激である	SPRINTER TRUENO MECHA TUNED [AE86]
5	3'58"538	青森 310 る AAN	急降下爆撃隊	IMPREZA S202 STi version [GDB]
6	3'58"714	旭川 334 む RYO	JZA80 RYO	LANCER EVOLUTION VII RS [CT9A]
7	3'59"076	岐阜 363 す GNX.	GN?@岐ド連	LANCER EVOLUTION VIII RS [CT9A]
8	3'59"082	青森 359 そ AAN	急降下爆撃隊	IMPREZA WRX STi spec C tuned by STi [GDB]
9	3'59"263	山口 344 せ SPED	SPEED1	LANCER EVOLUTION VII RS [CT9A]
10	3'59"501	青森 353 ち AAN	急降下爆撃隊	NSX type R [NA2]
11	3'59"565	宇都宮 382 ね LIG	LIG	IMPREZA S202 STi version [GDB]
12	3'59"672	相模 387 た PRO.	未登録	IMPREZA S202 STi version [GDB]
13	3'59"862	多摩 399 み BUN	文太86	LANCER EVOLUTION VII RS [CT9A]
14	3'59"876	青森 516 ら AAN	急降下爆撃隊	SPRINTER TRUENO MECHA TUNED [AE86]
15	3'59"908	習志野 370 せ LIG.	LIG	LANCER EVOLUTION VII RS [CT9A]

第3回 新アルカディアカップ S class 超弩級B順走【匠モード】結果発表！

新アルカディアカップが大盛況のうちに最終回を迎えた。第3回の参加台数は3595台で、完走したのは1505台。最難関コースだけに完走率は42%と低かった。その過酷なレースで1位をゲットしたのは、相模ナンバーのMIK氏。おめでとう！

夏の陣、開幕――!! BATTLE GEAR3Tuned RECARO CUP

有名シートメーカーのレカロ社がスポンサーを務めるイベントレースが7月中旬から行なわれている。このイベントレースは、新アルカディアカップ同様に「匠モード」で、8月、9月にも1回ずつ開催される。腕に自信のある人はぜひ参加してみよう！ イベントレースの詳細は、「バトルギアネット」でチェック!!

超弩級Bコース後半の攻略ポイントは、いかにインを通って最短コースを走れるか。そのためにはアクセルの踏み過ぎないように細心の注意を払い、ラインのふくらみを抑えることが必須だ！

使用車種：SPRINTER TRUENO MECHA tuned [AE86]

A区間

スピードが乗った状態から一気に低速エリアに突入！ 操作モードを切り替え、インキープの走りに移行して攻めよう!!

手前の緩い右、小さい左のインを突きつつ減速を行ない、一番奥のキツい右への進入ラインに合わせていく。直線的に走るとアウトからの進入できなくなるので要注意！

B区間

この区間は1速～3速までをフルに切り替えて走るので、片手でのハンドリングになる。まずは、その操作に慣れていこう。

左→左と抜けて最後のキツい右コーナーへと続くこの区間は、前半にある二つの左コーナーを直線的に走って加速を意識し過ぎると、最後のキツい右コーナーを曲がり切れずに大きなタイムロスになりがち。二つめの左を曲がるときにインを突けば、キツい右コーナーへの進入を楽にできるので覚えておこう。そこから早めに減速しつつ車の向きを変えて、インを突いて立ち上がっていきたい（写真⑨）。

チェックポイント
2速へ
シフトアップ
トヨタの看板
35km/h
3速へ
シフトアップ
80km/h
フットブレーキ
＆1速へシフトダウン
アクセル
ワーク
2速へシフトアップ
55km/h

手前の右→左、ここの右コーナーの区間は、しっかりレイアウトを覚えておかないと接触しやすい。特に二つめの左コーナーはかなりキツいので注意！　アクセルを踏み込むのを遅らせて、ラインがふくらむのを抑えること（写真⑧）。

フットブレーキ
＆1速へシフトダウン
45km/h
フットブレーキ
45km/h
55km/h
NESYSの看板
フットブレーキ

このキツい右コーナーへの進入時は、この後すぐに左へ切り返すため、その切り返すスペースを作るために確実にアウトから進入して、強め＆早めに車の向きを深めてインを突くこと。これで、次の左コーナーへアウトから進入できるようになる。その左コーナーを抜けるラインは、次も左に曲がるのであまりインを突かず、早めにふくらんでアウトに寄るといい。加速しながら左コーナーへ進入していこう（写真⑦）。

フットブレーキ
＆2速へ
シフトダウン
50km/h
フットブレーキ
3速へシフトアップ
50km/h

手前の右コーナーをアクセルのオン・オフで速度を調整して抜けたら、ここの左コーナーも同じようにアクセルのオン・オフ＆ハーフアクセルで速度を調整しつつ、インをキープして抜けていこう。アクセルワークだけで抜けられ、両手でハンドルを握れるので、操作の精度を高めるといい（写真⑥）。

アクセルワーク
70km/h
アクセルワーク
2速へシフトアップ

3速まで加速してきたら、キツい右コーナーへ。ここはアウトから早めに車の向きを変えることで出口でふくらまないようにし、立ち上がりの加速を重視して抜けていこう。次の左コーナーはフットブレーキで、続く右コーナーはアクセルオフで、基本通りにアウトインアウトで早めに減速してインを突いて抜けていくように（写真⑤）。

フットブレーキ
50km/h
45km/h
2速へ
シフトアップ
フットブレーキ
55km/h
フットブレーキ
＆1速へ
シフトダウン
3速へシフトアップ
アクセル
ワーク
2速へ
シフトアップ

最初の右→左→右→左と曲がるところでは、2番目の左→右への切り返しが大きなポイントとなる。ここの右コーナーがかなりキツくなっているので、手前の左コーナーをインで抜けて、確実にアウトから進入していこう。これにより、次の左コーナーへ大きな弧で加速して抜けていくことが可能になる（写真②～④）。

フットブレーキ
55km/h
フットブレーキ
＆1速へ
シフトダウン
45km/h

キツい右コーナー手前の左コーナーは、単体だとそれほど難しくない。しかし、その後のラインを考えると、かなりインを意識しなければならない。

キツい右コーナーへは必ずアウトから進入すること。さらに早めに車の向きを変えて、大きな弧で抜けていくように！

キツい右コーナーのインを抜ければ、次の左コーナーを加速しながら抜けられる。しかし、ここで再びインを突くと、次の左が辛くなるぞ！

結構キツい右コーナーなので、しっかりアウトから進入し、ふくらむのを抑えて次の左コーナーへのラインに乗ること。

アクセルワークだけで左コーナーを抜けていく。アクセルを緩めながら切り込んでインを突くと効率がいいぞ！

右から左へ切り返す距離が短いので、右への進入が重要！　必ずアウトインアウトで進入すること。

最初のうちは、ここのキツい左コーナーで激突しやすい。曲がり具合が暗記できるまでは、思い切り減速すること！

二つ続く左コーナーではかなり加速していけるが、ラインを移し切れないと大きな減速が必要になるので要注意！

ゲー事典　**超弩級Bコースをクリアできないプレイヤーへ！①**：「超弩級Bコースにトライしても、途中でタイムアップになってしまってクリアできない！」という人は、まず第2チェックポイント通過時の残りタイムが20秒あることを目標にしてみよう。20秒あれば、後半部分を安全に走ってもギリギリでクリアができる可能性が出てくるぞ。

C区間

この区間は2速以下がメインで、加速区間がかなり制限される。ここは加速よりもいかにインをキープするかを考えよう！

緩い左カーブで加速するが、インキープで次のキツい右コーナー進入を楽にしよう。

ここの左がかなりキツい！思い切って減速してインを突き、加速を我慢すること。

加速したくなるが、我慢してアクセルワークに注意しつつインを確実に突こう。

C区間に入ると、2速ホールド走行へ。両手でハンドルを握れるので操作が楽に！

ここはラインを右に移し、キツい左コーナー進入に準備。視点によっては木が視界を妨げるので、それに注意して思い切り減速し、インを突くこと（写真⑫）。

右→左の左部分が結構キツい。手前の右でふくらむのを抑えつつ、アクセルの踏み過ぎに注意してインを突こう。次の右を曲がったら直線的に走るように！

ここからガスが発生して、前方が見えにくくなる。まずは左コーナーが2つ続くので、確実に覚えてラインを右に移し、短い直線でしっかり加速していくように。

マツダの看板
30km/h
2速へシフトアップ
フットブレーキ＆1速へシフトダウン
スバルの看板
アクセルオフ
アクセルワーク
ガス地帯脱出！
アクセルワーク
40km/h
アクセルオフ
アクセルオフ
45km/h
70km/h
アクセルワーク
アクセルオフ
2速へシフトアップ
フットブレーキ＆1速へシフトダウン
アクセルオフ
アクセルオフ
ガス発生！
80km/h
アクセルオフ
アクセルオフ
アクセルオフ
40km/h
50km/h
チェックポイント
2速へシフトアップ
フットブレーキ＆1速へシフトダウン
フットブレーキ＆2速をキープ

緩く長い左カーブで加速。アウトインアウトで抜けたいところだが、次のキツい右コーナー進入に備えてインで抜けて切り返すこと（写真⑬）。

小さく左→右→左→右と続く区間。ラインが直線的になって速度が乗りやすくインを突きにくくなるので、加速したい気持ちを抑えつつ、早めにアクセルを調整してインを突いて抜けていこう（写真⑪）。

チェックポイント通過したらラインを左に移して減速！ 右→左→右と続く部分を2速ホールドのアクセルワークで速度を調整してインを死守しよう（写真⑩）。

D区間

超弩級Bコースも大詰め！ 残る区間はガスが晴れ、加速も可能になる。コースの幅も広がるので、思い切って攻めてよし!!

手前でふくらむとコーナー脱出後の加速が鈍ってしまう。十分に減速するように。

手前で加速してくるために、ここの減速が遅れがち。減速するのを忘れないこと！

向きが変わる前にインへ切り込むと曲がれなくなる！しっかり外側を走ること!!

手前の緩い右カーブに全開のまま突っ込むと、奥で曲がり切れなくなるので注意。

最後の右コーナーはコースの幅を利用して、減速で生じるドリフトを利用して滑りながらゴールラインを割っていこう。速度を維持しようとして弧を大きくすると、曲がり切れなくなるので、思い切って車の向きを変えて強引に抜けていくこと（写真⑰）。

左→右→左部分で加速。最後の左部分はかなり速度が高くなるので、横滑りで加速が鈍るのを抑え、タイムを短縮していこう（写真⑮）。

3速まで加速したところで、キツい左へ。早めに右側へ寄り、減速を始めてアウトインインで抜けていこう。これで次の右コーナーを大きな弧で抜けるラインに乗せられるはずだ。狭かったコースの幅がこの先で広がることも頭に入れて走るようにすること。

3速へシフトアップ
フットブレーキ＆2速へシフトダウン
105km/h
3速へシフトアップ
75km/h
105km/h
75km/h
フットブレーキ＆2速へシフトダウン
ゴール
フットブレーキ＆2速へシフトダウン
3速へシフトアップ
3速へシフトアップ
50km/h
フットブレーキ＆2速へシフトダウン

ここの右→左への切り返しは、減速が必要。しっかり減速することで出口でのふくらみを抑え、最後の右への進入を楽にしていこう（写真⑯）。

緩い右からすぐに左へ切り返すが、その先の直線的に走れる左→右→左のラインを重視したライン取りを忘れずに。ここの切り返しの左部分で早めにふくらむようにして、左→右→左のラインに切り込んでいくこと。

この右コーナーの先からコース幅が広がるため、ラインのRを大きくできる。コース幅を十分に利用して、加速しながらアウトインアウトで抜けていくこう（写真⑭）。

ゲー事典 **超弩級Bコースをクリアできないプレイヤーへ！②**：第2チェックポイントを残りタイム20秒で通過できるようになったら、第3チェックポイントを残りタイム10秒で通過することを目標にしよう。しかし、この10秒というタイムは、あせってラインがふくらんでミスを繰り返すとゴールまで持たなくなるので注意！　最後の力を振り絞ってゴールを目指そう!!

長きにわたって続けてきた『アウトラン2』の連載も、いよいよ今回で最後。最終回となった今月は、ステージ5残り二つのD＆Eコースを徹底攻略！悔いを残さない走りで、インターネットランキング上位を狙え……!!

Text：キャサ夫　イラスト：閃屋

ついに涙の攻略最終回！『アウトラン2』よ、永遠に……!!

SEGA PRESENTS OutRun2™

OutRun2
■メーカー：SEGA-AM2／セガ
■ジャンル：ドライブ
■操作方法：ハンドル＋ペダル×2＋ギア
■発 売 日：2003年12月下旬（稼働中）
■使用基板：Chihiro™

Impression インプレッション

今回で最終回と思うと感慨深いものがありますなぁ……。本作のファンの人には、連載が終了してもずっとプレイし続けてもらいたいものです。タイムアタックに終わりは無い！

Ferrari
Original Game ©SEGA ©SEGA-AM2/SEGA, 2003
All trade marks used with permission of the owners.
AMD, the AMD ARROW Logo and combinations thereof are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc.

キャサ夫の 後編 ドライブゲームがうまくなるコツ教えます！

後編のお題は「ライン取り」。どんなドライブゲームでも重要になってくるのがこのテーマ。車が描く1本の線をいかに緩やかに、かつ合理的にコース上に引くことができるかを課題に頑張ろう。

直線的な1本線を意識してみよう

シューティングゲーム、アクションゲーム、ドライブゲーム……どのジャンルもクリアを目指す手順は似ており、まずは敵の配置や地形などを覚えていくと思う。ドライブゲームの場合は、行く先を阻むコーナーの場所とコーナーの強さ(角度のキツさ)を覚えることが先決というわけだ。

このとき、ゲーム中の3D画面をイメージしてコースを覚えるよりも、コースを真上から見た平面図(大抵のドライブゲームの画面隅に表示されているマップ)をイメージして覚えるのがオススメ。なぜならば、コース全体が見えない3D画面よりも、コース全体の作りが分かる平面図の方がコーナーのキツさが一目で分かるからだ。また、その方が走行ラインも考えやすい。

というわけで、いざ本気で自分がやり込みたいと思うドライブゲームがあったら、まずはそのゲームのコースマップを入手するところから始めてみよう。本誌でもドライブゲームの攻略記事ではイラストやCGでコースマップを必ず掲載しており、初心者にとってもコース全体を見渡すアイテムとして重宝できるはず。また本誌に限らず、ゲームセンターに置いてある小冊子やゲームメーカーのオフィシャルホームページなど、必ずどこかにあるはずだ。

しかし、マップを見たイメージだけで走行ラインをきれいに描くのは難しいこと。そこで本誌のような攻略記事を参考にしてもらいたいワケだ。攻略記事には、コーナーへの進入速度やコーナリング方法、ライン取りなどの内容が書かれているが、その内容はコースマップをしっかり把握した上で初めて理解できるものといっても過言ではない。まずはコースマップをしっかりと頭にたたき込み、その上でライン取りを構築していこう。

コース幅を一杯に使い、限界に近い速度でコーナリングすることこそ最速の走りといえる。

ライン取りを意識すれば、走りがスムースに！

「アウト・イン・アウト」というライン取りが、ドライブゲームに限らず現実のどんなモータースポーツ界でも、速く走るための重要なテクニックとなっている。しかし、この「ライン取り」というものが分からない人も居ると思う。

ラインとは、車の走行ラインのこと。つまりライン取りとは、走行ラインの取り方ということになる。このラインの取り方次第でタイムが変わってくるのは、初心者の方でも感覚的に分かるだろう。スタート地点とゴール地点をラインで結んだ場合、なるべく直線的かつ最短距離で結んだラインが理想というわけだ。

これを頭に入れてプレイすれば、かなりスムーズに走れるはずだ。ただ、極力最短距離で置いてみたラインは、あくまでイメージに過ぎない。カーブ一つだけの最短ルートを考えれば、インベタの状態でラインが置かれるはずだが、それを実際に車でトレースするには速度を落とさなければならない。それでは速いコーナリングが完成したとはいえないのは明白だろう。

そこで速いコーナリングを完成させるために、徐々に車の速度を上げてやり、同時にラインも膨らませてやる。ただし、このときに注意点が一つある。それは、ラインを膨らませる際にカーブの頂点となるポイントは固定させ、外側から徐々にラインを膨らませて、綺麗な弧が描けるようにすることである。

このカーブの頂点というのが「クリッピングポイント」と呼ばれる部分で、「アウト・イン・アウト」の「イン」に当たる部分となっている。どんなに難しいコーナーを攻略する場合でも、必ずこのことは付いて回るのでしっかり覚えておこう。理想のラインが思い描けたら、あとはいかにそのラインを限界に近い速度で走れるかが勝負となるぞ！

今回のまとめ

- ●コースマップの平面図を頭にたたき込め！
- ●コースを覚えたら、走行ラインを構築する！
- ●コーナリングの基本はアウト・イン・アウト！
- ●コーナリングの限界速度を見極めろ！

『アウトラン2』オフィシャルHP　http://www.SEGA-AM2.co.jp/outrun2/

タイムアタック攻略　STAGE：5D

Imperial Avenue（インペリアル アベニュー）

複合コーナーが多く、絶妙なライン取りとグリップ回復のテクニックが要求されるステージ5D。Dコース最後に待ち受けているだけあって、攻略要素満載＆非常に奥深いステージだ。

目標ラップタイム
0'40"100

コロシアム手前でグリップ回復

スタート後の緩い右→右の複合コーナーにグリップ走行で進入し、左コーナーに差し掛かったらギアドリフト開始。下り坂になり、正面にコロシアムが見える短い直線部分でグリップを回復させられれば理想的。コロシアムの先の比較的緩めの長い右コーナーは、アクセルを緩めて270キロ前後まで減速させればグリップ走行でクリアが可能だが、ここは粘ってからブレーキドリフトするコーナリングの方が若干だがタイムを短縮できる。緩い角度でドリフトさせて、インベタのフェンスに注意しながら走行しよう。

初心者のためのQ&Aコーナー

今一つフェイントモーションの走りが分かりません。どうしたらいいでしょうか？

では、ムービーをご覧になっていただきましょう。さまざまなドライブゲームに精通し、驚異的なタイムでプレイヤーたちを驚かせている、あの『マル爆隊』のサイトです。URLはhttp://www.marubaku.com/ここで何かを得られるはずです！

最終ギアガチャ切り返しポイント

最初の右コーナーにはフェイントモーションでアプローチして、少し粘ってからギアドリフト開始。このポイントの難しいところは、次の左コーナー。早いタイミングで切り返しを強いられるため、ギアを入れ直して左コーナーのインへ寄ることが理想となる。切り返しギアドリフトが失敗したときは、一気に右側に膨らんでフェンスに接触してしまうので、ここは一発勝負で乗り越える場面となるだろう。切り返しが成功して左コーナーをクリアしたら、最後に緩い左コーナーがある。白線が敷かれている部分だが、ここはインベタでクリア可能だ。

インに食い込めるかが勝負！

単体のヘアピンコーナーだが、意外に角度がキツい。ミドルラインからフェイントモーションでアプローチし、早い段階でギアドリフト開始しよう。クリッピングポイントがやや手前にあるので、最初は勢いよく突っ込み、立ち上がりで285キロ前後で脱出できればOKだ。

キャサ夫のワンポイントアドバイス

難しいのは、前半の複合コーナーとコロシアム前でのグリップ回復。そして、最終切り返しギアガチャポイント。前半複合コーナーは、最初ミドルよりやや外側からラインを取り、奥の右コーナーに合わせて詰めていこう。

OutRun事典
Dコースのインターネットランキング最速タイム（7月16日現在）：4'17"646（ハンドルネーム：MBK-GIL　エリア：東京都　使用車種：F40【MT】）
Eコースのインターネットランキング最速タイム（7月16日現在）：4'13"394（ハンドルネーム：おーちゃん　エリア：佐賀県　使用車種：F40【MT】）

Cape Way（ケープウェイ）

目標ラップタイム
0'36"200

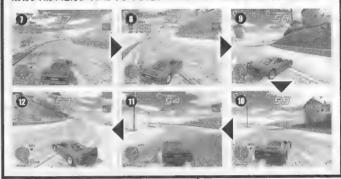
白いレンガと青い空、非常に美しい街並みをハイスピードで駆け抜けていくステージ5E。中盤の高速ヘアピンコーナーと、最終2連ヘアピンの攻略がタイム短縮のカギとなるぞ。

右側の砂地にフロントを乗せろ！

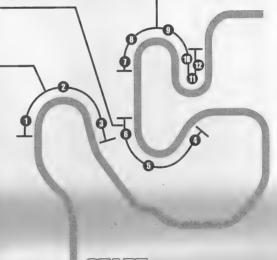
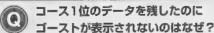
左→左の緩い複合コーナーをグリップ走行でクリアし、次の左コーナーへ素早くフェイントモーションからのギアドリフトで進入。左から2車線目くらいの位置でグリップの回復を図れば、そのままハンドルを左へ切ったままで次の緩い左コーナーへ進入できる。

ここで再びギアドリフトを開始して、すぐさま右へ切り返し、切り返すと同時にギアドリフトを実行しよう。成功すれば、右側にある砂地にフロントタイヤを乗せることができ、280キロで脱出可能となっている。なお、大きな右ヘアピンはハンドル操作の微調整が必要なので注意。

アクセルオフで切り返しギアドリフト！

最難関の最終右→左連続ヘアピンコーナー。まずは、アウト側から早めにフェイントモーションからのギアドリフトで右コーナーへ進入。右側の砂地にフロントタイヤが乗り上げるギリギリまで踏ん張るのがポイントだ。直線が見えると同時くらいにアクセルを離して左へ切り返し、ギアドリフトと同時にアクセルを踏み直す。これが成功すれば、走行ラインはギリギリだが270キロでコーナリングが可能だ。

右側の柵を通過したらグリップ回復！

スタート後、緩い左→右を直線的に走ったら、すぐに右コーナーに対してフェイントモーションを入れる。このときのフェイントは少量でOKだ。フェイントモーションからギアドリフトを開始したら、インベタでじっと我慢。右側にある柵の切れ目を通過すると同時にカウンターをうまく当てて、左側の柵にギリギリぶつかるかどうかという位置でグリップ回復できれば文句無し。280キロ強で立ち上がり、加速につなげられるぞ。

Q コース1位のデータを残したのにゴーストが表示されないのはなぜ？

A 筐体には全コースを通したランキングがベスト50まで記録されます。ここにネームエントリーができていないと、コース別で1位にランキングしたとしてもゴーストが表示されません。そのため、店舗によってはランキングに定期的なリセットをかけているようです。

最速のゴーストと自分の走りを比較＆研究してこそ、走りに磨きが掛かるってもんだね。

タイムに大きく影響するのは、中盤の大きい右ヘアピンコーナー。コーナリング中は挙動が不安定なので、必ずハンドル操作の微調整を行なうこと。最終連続ヘアピンは、アクセル解除を忘れずに。すべて決まれば35秒台も夢じゃない!?

OutRun事典 **担当ライターから一言**：ついに終わってしまいましたね……『アウトラン2』の攻略。中学生だったころにしこたまやり込んだ思い出のある初代『アウトラン』。今回、その続編となるこの作品に、攻略ライターとして携われたことを心から感謝しています。最後までこのページを読んでくれた皆さん、長い間ご愛読ありがとうございました！

闘劇爆心地

SUPER BATTLE OPERA
THE 2nd ARCADIA CUP TOURNAMENT

格闘ゲームの祭典・闘劇をさまざまな角度から掘り下げる「闘劇爆心地」。二回目は、不動の超人気3D格闘ゲーム『バーチャファイター4 エボリューション』・最終戦「ジン」対「超南アキラ」に迫る。そのほかの注目試合を取り上げる「闘劇回顧録」では、敗れた優勝候補チームの動向を追う。インタビューは「サムライスピリッツゼロ」優勝の「ウチヤマ」が登場だ！

激闘を支えた意志

『バーチャファイター4 エボリューション』決勝
ジン（大仏パンク・先鋒）VS. 超南アキラ（いまじ捜索隊・大将）編

準々決勝、準決勝ともに勢いづいたジンの圧倒的なパワーで、すべて3タテで勝ち上がってきた大仏パンク。対するは、一回戦から常にギリギリの接戦をものにしてきた、いまじ捜索隊。

対照的な勝ち上がり方を見せた両チームは、決勝でも今までの流れの通りに試合が進む。ノッているジンが古豪のラウ使いハクショシラウ魔王、特別称号〝忍将〟を持つ最強カゲ・蓑老影を下し、〝大覇王〟超南アキラを引きずり出した。

対戦前の心境

超南アキラ　まあ、追い込まれた状況だったんで、絶対勝たなきゃってプレッシャーはありました。

しかも、会場内はジンのノリに笑いが飛び交っていて。『何を笑ってんねん。こっちはマジに試合してるんや』って怒りが込み上げてきて。ちょっといきり立ち過ぎたかもしれませんね。

ジン　超南アキラとの対戦経験は、野試合をたま〜にしたことがあるくらい。闘劇のちょっと前にあった技早の大会では、僕が勝ってますね。野試合では結構やられるんですけど、大会では勝てないってイメージは無かったですね。あと、順番は固定でしたね。そう最初から決めてましたから。ただ、チェムルは俺が蓑老に負けたら、いのっちを先に出すとは言ってましたね。

超南アキラ　ジンとはあまり対戦したことは無かったんですが、勝っているイメージはあったので、あまりプレッシャーは無かったです。でも、大会だから何があるか分からないので——。でも、たぶん向こうは勝つイメージが沸いていなかったんじゃないですかね。

ジン　勝とうとも思っていませんでしたけど、負けるとも思ってませんでしたね。単純に試合を楽しみたい、とだけ思っていました。

まあ、後ろにチェムル、いのっちっていう最高のチームメイトが控えていたので、俺が負けたとしてもチームは絶対に負けないって自信はありました。

第1ラウンド

衝撃的な3タテショーを見せ付けられた会場内のムードは、あからさまにジンに傾いていた。「会場内すべてを敵に回している」ような強大なプレッシャーを払拭すべく、超南アキラがジンに襲い掛かる。

開幕に風閃刃（⇙Ⓟ）からの連続技を狙おうとしていたジンに対し、下がって様子を見る超南アキラ。空を切った風閃刃のスキに迫ってくる超南アキラに対し、避け攻撃を合わせるジン。そこにタイミングをずらした上歩川掌（⇘⇘Ⓟ）がぶち当たる。

ジン　開幕は俺の得意なコンボ（風閃刃からしゃがみⓅで浮かせ直してからの連続技）を狙ったんですけど、かみ合いませんでした。逆にそこから攻め込まれて、ずらせた上歩川掌を合わせられちゃいました。

先手を取った超南アキラが続けて躍歩頂肘（⇨⇨Ⓟ）でカウンターを狙うが、ジンは冷静にガード。すかさず旋蹴り（⇩Ⓚ＋Ⓖ）を繰り出すが、超南アキラは冷静に避ける。

Original Game © SEGA © SEGA-AM2 / SEGA, 2001, 2002

ジン
VF4からバーチャを始めたニュージェネレーションで都内を中心に活躍する。大会での波は激しいが、ノッたときの勢いはトップクラス。

試合中に行なわれた攻防のすべて

超南アキラ　　ジン

アキラ ROUND 1		カゲ
[illegible]		バックダッシュ～風閃刃（◇Ⓟ）*
ダッシュ～上歩川掌（◇◇Ⓟ）★～立ちⓅ～白虎双掌打（⬇◇◇Ⓟ）	連続技	裏腿閃刃（ or 中にⓅ+Ⓚ+Ⓖ）
ダッシュ～投げ*	●起き攻め	横転受け身～しゃがみガード
		刀霞（◇Ⓟ+Ⓖ）～踵落とし（敵ダウン中Ⓚ）☆
	起き攻め●	しゃがみバックダッシュ～肘打ち（Ⓟ）*
しゃがみⓅ☆～しゃがみバックダッシュ～跳山崩捶（◇◇Ⓟ+Ⓚ）		立ちガード
		しゃがみⓅ*
ⓅⓀキャンセル*		避け
立ちガード		ⓅⓀ
躍歩頂肘（Ⓟ）		立ちガード
避け		旋蹴り（Ⓚ+Ⓖ）*
立ちⓅ☆～崩撃雲身双虎掌（Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ◇◇Ⓟ+Ⓖ◇◇or◇Ⓟ）☆		投げ*
跳山崩捶（◇◇Ⓟ+Ⓚ）☆～壁ヒット～斬手（Ⓚ+Ⓖ）	●起き攻め	横転受け身
	K.O.	

アキラ ROUND 2		カゲ
ダッシュ～避け～しゃがみダッシュ～馬歩衝靠（⬇Ⓟ+Ⓚ）*		立ちⓅ*～後転（ ）
避け～立ちⓅ☆		裏旋蹴り（Ⓚ）*
ダッシュ～上歩川掌（Ⓟ）～しゃがみⓅ		立ちガード
立ちガード		立ちⓅ*～肘打ち（Ⓟ）
バックダッシュ～楼下崩捶（◇Ⓟ+Ⓚ）★～連環腿（◇◇ⓀⓀ）	連続技	側弾～烈掌螺旋撃（ⓅⓅⓅ）*
立ちⓀキャンセル～バックステップ～跳山崩捶（◇◇Ⓟ+Ⓚ）☆	●起き攻め	横転受け身～しゃがみガード
しゃがみダッシュ～しゃがみⓅ*	●起き攻め	横転受け身～浮身膝蹴り（⬇◇Ⓚ）☆
横転受け身～馬歩衝靠（⬇◇Ⓟ+Ⓚ）	起き攻め●	ダッシュ～風閃刃（◇Ⓟ）★～立ちⓅ～風刃翻水車（◇Ⓟ+ⓀⓀ）
横転受け身～しゃがみダッシュ	起き攻め●	（背向け中）しゃがみバックダッシュ～[illegible]（敵が背後Ⓟ）～Ⓚキャンセル～中蹴り（◇Ⓚ）☆
立ちⓅ*		風閃刃（◇Ⓟ）★～立ちⓅ～風刃翻水車（◇Ⓟ+ⓀⓀ）
しゃがみガード～立ちガード	起き攻め●	小太刀抜き☆～[illegible]（◇ⓀⓀ）
避け～しゃがみダッシュ～しゃがみガード		立ちⓅ*～小太刀抜き（◇Ⓚ）☆～裏手刀（敵が背後Ⓟ+Ⓚ）
捌打頂肘（⬇◇ⓅⓅ）★		
しゃがみⓅ×2～白虎双掌打（⬇◇◇Ⓟ）	●起き攻め	しゃがみガード～立ちガード
	反撃	散弾撃（ⓅⓅⓅ）☆
	K.O.	

アキラ ROUND 3		カゲ
バックダッシュ～伏虎（ Ⓟ）*		小太刀抜き*～[illegible]（◇ⓀⓀ）
バックダッシュ～避け		裏手刀（敵が背後Ⓟ+Ⓚ）☆
バックダッシュ～？	カウンター	斧旋連脚（◇Ⓚ+Ⓖ）★
		風閃刃（ Ⓟ）*
しゃがみバックダッシュ		避け～しゃがみダッシュ～掃撃（⬇ Ⓟ）*
バックダッシュ～上歩川掌（ Ⓟ）*		しゃがみⓅ*～立ちⓅ☆
立ちガード		螺旋裏蹴り（ ⓅⓀ）
順歩翻胯（ Ⓟ+Ⓖ）		投げ抜け
鉄山靠（敵が背後Ⓟ+Ⓚ）*		避け～しゃがみⓅ～弧延落（◇Ⓟ+Ⓖ）
	連続技	浮身膝蹴り（⬇◇Ⓚ）～立ちⓅ～斧旋連脚（◇Ⓚ+Ⓖ）～擂り蹴り（◇Ⓚ）
その場起き上がり～避け～しゃがみダッシュ～バックダッシュ～避け	起き攻め●	しゃがみバックダッシュ
ダッシュ		烈掌（ⓅⓅ）☆～Kキャンセル～中蹴り（◇Ⓚ）☆
	K.O.	

☆=ヒットした技　★=カウンターヒットした技　*=空振りした技　◇=つぶされた技

ジン　このラウンドのポイントは、躍歩頂肘をガードしたところで足位置の判断をミスっちゃったところですかね。出しちゃいけない旋蹴りをやっちゃいました。
　アキラ戦で何か技をガードしたときに、足位置が平行だと肘打ちが馬歩衝靠（⬇◇Ⓟ+Ⓚ）に、八の字だと旋蹴りが馬歩衝靠にスカされるんですよ。で、間違って八の字のときに旋蹴りを出しちゃって……。ここで馬歩衝靠はこなかったんですけど、このミスでかなり動揺しました。

　うまく旋蹴りを避けた超南アキラは反撃に立ちⓅを決め、続けて崩撃雲身双虎掌（Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ⇩⇨ or ⇦Ⓟ+Ⓖ⇦◇Ⓟ）を狙う。これがジンの避け投げ抜けミスを捕らえ、さらにそこから壁ヒット→斬手（Ⓚ+Ⓖ）と追撃を決め、超南アキラがあっさりと第1ラウンドを先取する。

超南アキラ　特に語るところは無いラウンドです。理想的な展開ですね。立ちⓅヒット後の崩撃雲身双虎掌は、避けと遅らせ打撃対策です。跳山崩捶（◇◇Ⓟ+Ⓚ）と避け方向が逆なんで、ヒット率は高いです。ちなみに最後の斬手は提膝弾腿（Ⓚ+Ⓖ1フレームでⒼ離す）の失敗です。
ジン　崩撃をくらったときの避け投げ抜けのミスは、野試合でも結構あるんで、痛くもかゆくもなかったです。それよりこのラウンドは足位置を間違えたところがキツかったです。
　で、1ラウンド先取されて、やっぱり超南アキラはつえーなって再認識しました。でも、ヤバいとは思いませんでした。精神的にショックを受けると引きずる方なんですが、このときは全然こたえませんでした。

第2ラウンド

　これまでのジンの快進撃がウソのように、あっさりと超南アキラがラウンドを先取したため、会場内にどよめきが走る。ジン一色だった会場のムードを消し去り一気に流れを持ってきた。
　そして、超南アキラに傾いた流れのまま2ラウンド目が始まる。楼下崩捶（◇Ⓟ+Ⓚ）カウンターヒットから連続技、跳山崩捶と流れるように決まり、押せ押せムードの超南アキラ。しかし、完全に流れを失ったわけではなかったジンが横転受け身からの浮身膝蹴りで暴れ、攻守を入れ替える。さらにジンが横転受け身に重ねた風閃刃が、超南アキラの馬歩衝靠をつぶしてカウンターヒットする。
超南アキラ　ん～、横転受け身後に避けキャンセル馬歩を出したんですけど、風閃刃でつぶされたところが痛かったですね。投げにこられてもつぶせるし、旋蹴りは避けて反撃できるんですが、避け方向が逆の技で攻めてきましたね。
ジン　超南アキラとの対戦経験は少ないけど、あまり投げてこないイメージがあったので、避けキャンセル～立ちガードばっかりで対処してました。横転受け身後の暴れが当たったところから流れが変わりましたね。
　チャンスとばかりに攻め込むジン。中蹴り（◇Ⓚ）でよろけたところに、再度風閃刃を放つ。これが超南アキラの立ちⓅをかいくぐり、立て続けに連続技を決めてラウンドを取り返す。
超南アキラ　よろけた後の立ちⓅで暴れたのはありえないです。今思えば引き付けて、避け投げ抜けとかの方が良かったですね。最後の白虎双掌打（⬇◇◇Ⓟ）はカウンターなら倒せるかと思って、ばくちで出しました。ガードされたのは、まあしゃあないです。

第3ラウンド

　1対1に持ち込んだジンが再びペースを握る。普段は使いにくい斧旋連脚（⇨Ⓚ+Ⓖ）をヒットさせて周囲を驚かせたと思えば、連続技をミスしてもお構い無し。好き勝手に動き回っても、超南アキラの順歩翻胯（◇◇Ⓟ+Ⓖ）はしっかりと投げ抜け。終盤に柔隠流柔術最大の奥義・孤円落（⇦Ⓟ+Ⓖ）を決め、一瞬でラウンドを取る。

超南アキラ
"大覇王"の称号を持つ京都の強豪アキラ使い。独特のステップで相手を翻弄し、アキラの破壊力を前面に押し出すスタイルは安定感がある。

超南アキラ		ジン
アキラ ROUND 4 カゲ		
立ちⓅ～しゃがみガード		小太刀抜き☆～龍尾蹴り（⇦ⓀⓀ）
しゃがみⓅ		しゃがみガード
避け～しゃがみダッシュ		しゃがみⓅ
投げ＊	連続技	揚撃（⬇⇧Ⓟ）☆～風刃裏水車（⇩Ⓟ＋ⓀⓅ）
しゃがみガード	起き攻め●	浮身乱弾撃（⇙Ⓟ＋Ⓖ）＊
崩撃雲身双虎掌（Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ⇦⇦Ⓟ＋Ⓖ⇦⇧or⇦Ⓟ）☆～壁ヒット～提膝弾腿（Ⓚ＋Ⓖ１フレームでⒼ離す）～槍火炮（敵ダウン中⇧Ⓟ）		
しゃがみバックダッシュ	●起き攻め	横転起き上がり～立ちⓅ＊
躍歩頂肘（⇨⇦⇨Ⓟ）◇		中蹴り（⇧Ⓚ）★
バックダッシュ～避け	連続技	ダッシュ～風閃刃（⇙Ⓟ）☆～立ちⓅ～風刃裏水車（⇩Ⓟ＋ⓀⓅ）
横転受け身～しゃがみガード	起き攻め●	断ち手刀☆～身掃腿（敵が背後Ⓟ＋ⓀⓀ）☆～壁ヒット
横転起き上がり～活面掃腿（うつ伏せ敵頭ⓀⓀⓀ）＊		飛延弾（敵ダウン中、近距離⇧＋Ⓟ）＊
バックダッシュ～避け		雷龍飛翔脚（⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）＊
ダッシュ×２～揚炮（⇧⇧Ⓟ）＊		
	反撃	散弾撃（ⓅⓅⓅ）☆
	K.O.	

☆＝ヒットした技　★＝カウンターヒットした技　＊＝空振りした技　◇＝つぶされた技

試合時に行なわれた攻防のすべて

超南アキラ　序盤でくらった斧旋連脚はバックダッシュ避けしたつもりだったんですが、避けが出ずにくらってしまいました。緊張しているからか、操作ミスしてますね。

ジン　斧旋連脚は昔はよく使っていて、今もたまーに使います。振り向きしゃがみⓅが当たるとは思ってなくて、暴れで出したんですけど、なぜかくらってくれましたね。

超南アキラ　壁際での躍歩翻胯は安易でした。抜けられても動揺は無かったんですけど、弧延落の投げ抜けミスしました。一応入力したつもりなんですが、タイミングが合ってませんね。

ジン　このラウンドは終始技が当たっていましたけど、実は緊張していますね。いつもの動きをしていませんし、得意のコンボも出していません。でも、弧円落が決まったんで楽な展開でした。壁に対してちょっと斜めの位置に居るときの弧円落は、なぜかよく決まります。あのちび太にも決まったことがありますよ。

第4ラウンド

ジンがついに優勝へ王手をかけた。追い込まれた超南アキラは、何とか突破口を開こうとしゃがみダッシュから投げを狙う。しかし、今試合を掌握しているのはジン。当然のごとく投げに揚撃を合わせ、先手を取る。さらに連続技後に浮身乱弾撃（⇙Ⓟ＋Ⓖ）で起き攻めを仕掛けるが、超南アキラはしゃがんでかわして反撃をたたき込む。

崩撃雲身双虎掌→壁ヒットからの連続技で一気に体力半分を奪ったが、超南アキラの見せ場はここまでだった。超南アキラが避けたところに風閃刃を合わせ、一気に壁に追い込んで体力を残り1割まで減らす。

超南アキラ　またバックダッシュ避けに風閃刃を合わされてますね。1ラウンド目以降、旋蹴りは出してきませんでした。これは読み負けでしょう。

ジンはとどめに雷龍飛翔脚（⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）を繰り出す。瀕死の超南アキラはこれを紙一重で避け、千載一遇のチャンス。しかし、ここでも神はジンに味方した。超南アキラが繰り出した渾身の揚炮（⇧⇧Ⓟ）は、無情にもカゲの目の前で空を切った。

超南アキラ　何回見ても……。最後の雷龍を避けるっていう場面は野試合でも意外にあって、実は反撃がスカりやすいんです。で、欲張って揚炮出した瞬間「やばい」って思いました。今考えれば猛虎硬爬山（⬇⇨Ⓟ）を当てて、壁よろけ後に崩撃で勝てたかもしれなかったですね。

ジン　壁ヒット後の追い打ちがスカったところは反撃されると思ったんですけど、助かりました。

最後は体力をリードしていたし2本先取しているので、迷わず雷龍を撃ちました。当たれば勝ちだし、外しても次のラウンドがあるので。普段はリスクを気にしてできないんですけど、思い切ってできました。で、ガードされてしまったときはあきらめてレバーから手を離しちゃったんですよ。揚炮がスカったのを見て慌ててボタン連打しました（笑）。バーチャ博でも、超南アキラが同じ状況でスカっていたんで、可能性はありましたね。

試合を終えて

超南アキラ　いつまでも腹側に避けていたのが敗因ですね。最初のラウンド以外旋蹴りを使ってこなかったことに気付きませんでした。後はジンが準決勝まではっちゃけていたんで、むちゃくちゃやってくるだろう、って思っていたら意外に普通に攻めてきて。ペースが崩れました。

ジン　いつもやっていないこと、今までやってきたことがすんなり出せました。いつも重く考えすぎてプレッシャーでうまく動けないこと多いんですよ。でもZAPさん（古のジェフリー使い）から「もっと楽しくやったら？　君のチームは悲壮感ただよっているよ」って言われて。で、チームルとやっていると楽しいし、いのっちはバカだし、楽しくやればいいやって考えられたから、いろいろな技を出せましたね。

超南アキラ　まあ、何言うても言い訳になるんですが、もうちょっと冷静に動ければよかったかな、と。

ジン　勝てるだけ勝てたので面白かったですね。やはりいい試合も味わったし、優勝するのも味わったんで、文句無しですね。

次へ向けて

超南アキラ　次の闘劇と京都のでかい大会は優勝します。まあ負けても、オフィシャル大会で優勝しますよ。

ジン　来年は違うメンバーで組むと思います。いのっちはもう組んでくれなそうだしね（笑）。

対峙する二人にしか見えない、刹那の攻防……一瞬の劇を、次回も期待してほしい。

激闘募集!!

「闘劇爆心地」では、どの試合を取り上げてほしいか、読者の皆さんのご意見を募集中。あの試合で、プレイヤーは何を感じ、どんなことを考えていたのか……。それを明らかにできるのはこのコーナーだけだ！

気になるタイトルと対戦カードを巻末のアンケートハガキの自由欄に書いて送ってくれ！　合わせて、そのプレイヤーに聞いてみたいこともぜひ書いてほしい。たくさんの応募をお待ちしている。

インモラルの波が押し寄せる……

――準々決勝第2試合――

閟吉(1人用・中堅) VS. ザ・ゲリラ(モラリスト・先鋒)編

「モラル」の伝道者かつ、前回の覇者モラリストに対するは、「モラル」と正反対のスタイルを貫き通す1人用。単純との先鋒対決を制したザ・ゲリラが、イントルードフックを得意技とする閟吉と対峙した。

序盤は面白いように閟吉の技がヒットする。その流れのまま、あっさりと2ラウンドを連取。続く3ラウンド目も終始閟吉ペース。不利なときのばっ立ちとイントルードフックの使い分けが冴え渡り、ザ・ゲリラを残り体力数ドットまで追い詰める。

しかし相反するスタイルである1人用には負けられないザ・ゲリラが粘りを見せ、起死回生のリングアウト勝ち。そこからザ・ゲリラが連取して、決着は最終ラウンドへ。

一進一退で、どちらも体力は残り3割を切る。この切迫した状態でザ・ゲリラが肘打ちをヒットさせ、続けてしゃがみⓅを出す。刹那、この試合4発目のイントルードフックがザ・ゲリラに突き刺さり、閟吉が勝利。閟吉の1人用はゲームセンター嵐、つちくもをも飲み込み、「モラル」を悶絶させる結果となった。

The viewpoint of 閟吉

試合前、つちくもに同段戦で降格させられていたので、当たりたくなかったチームですね。対ゲリラ戦は調子に乗って攻め過ぎたため、途中でひっくり返されて焦りましたが、勝ったときは「モラリストの時代は終わった」と思いましたね。

モラリストは、ファンタジー系とは名ばかりの適当プレイヤーが苦手なもので、嫌な予感はしました。ただ、チーム全員がやり込み不足でモチベが下がっていたため、閟吉には悪いけど、三人とも悔しいという思いはあまり無かったですね。

The viewpoint of ザ・ゲリラ

闘劇 爆心地 番外編

激闘回顧録

闘いの中で、彼らは何を考えていたのか……？

バーチャ界最大の Fusion の結末

――準々決勝第4試合――

ジン(大仏パンク・先鋒) VS. ヌキ(Virtua☆Fusion・先鋒)編

魔神ヌキ、豪傑大須晶・先鋒、ちび太という特殊称号三人が組んだ、闘劇「VF4EVO」最大注目チームVirtua☆Fusionは、準々決勝で大仏パンクと対決した。

先鋒戦はジン対ヌキ。ジンは開幕に流影脚という大胆な行動に出る。これがヌキのしゃがみバックダッシュにヒットし、試合はジンのペースで進んでいく。第1ラウンドをあっさりと先取されたヌキだったが、第2ラウンドはジンの起き上がりに衣華(寸止め)を重ねて背後を取る、というネタで盛り返そうとする。しかし、ジンの横転受け身からの浮身膝蹴りをカウンターでくらってしまい、ラウンドを連取されてしまう。意地で1ラウンド取り返したヌキだったが、アオイ慣れしているジンは、続くラウンドでもヌキを圧倒。トドメは大地陰陽に雷龍飛翔脚を合わせて決着。

勢いに乗ったジンは続く大須晶も圧倒。さらに苦戦しつつもバーチャ神・ちび太も下し、勢いは最高潮。ここから準決勝、決勝も先鋒で3タテ。この試合から負け無しで頂点まで上り詰めた。

The viewpoint of ジン

ネタで一気に取られたラウンドもありましたが、対アオイ戦は甲府めがねとかなりやっていたので、攻めるポイントも分かっていたし、苦手意識はありませんでした。クセをうまく突けて倒せたと思います。

いやぁ～、あの日のジンは神がかってましたね。対カゲ戦は[illegible]だったんですが、全く手が出ませんでした。というか、俺から超南アキラまでの九人全員を倒された時点であきらめがつきましたね。

The viewpoint of ヌキ

勝者の背負うもの

―『サムライスピリッツゼロ』優勝―
ウチヤマ編

――格闘ゲームを始めたのはいつごろからですか?

ウチヤマ 『ヴァンパイア』や初代『KOF』をやっていましたが、本格的に対戦を始めたのは『X-MEN VS. ストリートファイター』からです。面白みのある毒を持っているゲームが好きで、いろいろいと手を出してました。

――サムライシリーズはいつから始めましたか?

ウチヤマ 『真サムライスピリッツ』は、ネオジオを買って家で遊んでましたね。『斬紅郎』と『天草光臨』はイマイチ肌に合わなかったので、ほとんどやっていないです。『サムゼロ』はシステムが面白そうだったので、久しぶりにサムライシリーズを始めました。闘劇という目標もできましたし、同じ地元の友人・トモノもやり始めたことも理由の一つです。

――どんなキャラを好んで使いますか?

ウチヤマ 何キャラか触って、しっくりくるものを選びますね。でも、ある程度強いキャラじゃないと、やっていて面白くなくなってくるから、その辺りも選ぶ基準になります。トップのキャラは使いたくないから、上から5番目くらいのキャラを使ってますね。

――闘劇覇者になって変わったことはありましたか?

ウチヤマ 格ゲーは対戦経験が多い方が強いと思うので、負けを考えずに戦ってたんですけど、優勝してからは、負けられないのかなってちょっとだけ思うときはありますね。そういう考えはダメだと分かってはいるんですが。

――ライバルの存在は?

ウチヤマ 最初は塩澤に全然勝てなくて、彼を倒すことを目標にやってました。モアに行くようになってからは、うめちんが目の上のコブでした。

――『サムライスピリッツ零SPECIAL』はどうですか?

ウチヤマ やっていると面白いんだけど、前作の方がトゲがあって好きです。ハメまがいのひどい連続技をくらっても「ああ、俺のキャラがハメられてるよ(笑)」って、やられているときも笑えるような方が楽しいと思いますし。

――今後の目標は?

ウチヤマ 8月に決勝大会が行なわれるばんちょ杯にノリで参加して予選を通過しました。闘劇では関西勢が関東に来てくれたんで、今度は関東勢が向こうに行こうかなって。当面はばんちょ杯に向けて『サムゼロSPECIAL』を頑張ろうと思います。

――サムライプレイヤーに一言

ウチヤマ 特に無いかな。……あ、ばんちょ杯はトモノにまかせておけば多分優勝できると思うんで、みんなトモノをあがめてください(笑)。

ウチヤマ トゲのあるゲーム、キャラを好み二択のセンスが冴えるプレイヤー。常にクールに相手を陥れる。現在は使用キャラを水邪から幻十郎に変えている。

撮影協力: アミューズメントフォーラム モア(東京)

闘劇2004 参加店舗紹介 セガワールドアルカス編

『サムライスピリッツゼロ』優勝者を輩出したセガワールドアルカスは、さくら三番館の2~3階にフロアを構える。2階は大型筐体、プライズなどがメイン。3階はメダルやビデオゲームがそろっている。『VF4EVO』が一番人気だが、2D格闘ゲーム、レトロゲーム(シューティング)にも力を入れている。

京王府中駅から徒歩十分、ボーリングのピンが目立つ、さくら三番館の中にあるぞ。

アルカスでも人気の格闘ゲームは週末の夕方から夜にかけて最も盛り上がるそうだ。

スタッフより一言

「MJ2」は都内でも最大級の設置台数で人気となっており、「WCCF」はカードトレードなど充実しています。家族連れからコアなユーザーまで楽しんでいただける充実のラインナップとなっておりますので、ぜひ一度ご来店ください。

セガワールドアルカス

東京都府中市宮西町2-5-1 さくら三番館
TEL:042-365-2591
営業時間:10時~24時

N
東京競馬場
府中本町駅
大国魂神社
イトーヨーカドー
セガワールドアルカス
伊勢丹
南口
京王府中駅

京王府中駅南口を出て旧甲州街道まで進んでから、左折。そのまま直進して、ボーリングのピンが立っているビルを目指そう。
http://www.sega-am.jp/seek2/database.cgi?cmd=dp&DataNum=2124080

ついに『FT』稼働！

『VF4』から3年、『EVO』から2年……満を持してバーチャの最新版が登場！　てか、これを書いているのは発売日だったりします（笑）。早くプレイしたいであります!! さっさと仕事終わらせて、ゲーセン行くぞ～!!

バチャっ子 INFINITY EVOLUTION

バチャっ子 インフィニティ エボリューション

Original Game ©SEGA ©SEGA-AM2/SEGA, 2001,2002

VFR

異常気象の夏、北九州はアツいか寒いか!? VFRカップ戦第三弾 MAHODO杯5 on 5

巷では夏休み真っ盛り、全国各地で発売間も無い『FT』が盛り上がっているころだと思いますが、そんな絶妙なタイミングで開催される運びとなったのが、この北九州MAHODO杯だ。当初、「ウチは『EVO』で構いませんよ（店長）」と『EVO』での開催を予定していたが、何かうまい具合にすべてがかみ合い、注目度の高い大会に仕上がった感じです。結果的にこの店長の謙虚さがいい流れを呼び込みました（笑）。

さて、二回目となる今回は、この『FT』での闘いぶりすべてが見どころなのはもちろんのこと、例によっての他エリアとのバトルも必見。確か前回は、飛行機で乗り着けた「原黒商事」がシレッとシード権をゲットしていきましたが、昨年同様の"お持ち帰り"は何がなんでも阻止したいところ。時期的に見て今回も間違い無く「田原坂」っぽくなりそうな様相です（笑）。

また、本大会とは別のスペシャルイベントとして、九州二大巨頭が激突する「英国病院 vs. ナインスティツ」（仮）を予定。この大会を機に解散を予定している英国最後の勇姿を、地元勢は何としても見届けるべきではないだろうか!?

とにかく色んな意味で、今回は話題性を多分に含んだ大会となりそうです。

伝統ある英国がこの大会で解散!? "鳳凰の夢は以下略"なのかッ!?

第二回 MAHODO杯5on5 大会概要

- ●**開催日時**：2004年8月22日（日）
- ●**開催場所**：アミューズメントスペースMAHODO 福岡県北九州市八幡西区折尾1-12-14 折尾中央ビル1F
- ●**開催時間**：12：00～
- ●**大会ルール**：5on5勝ち抜き戦、キャラ固定、チーム内同キャラOKほか
- ※**詳細は左記のVFRまたはMAHODO公式HPまで**

EVENT INFO

アミューズメントスペースMAHODO
カップ戦の問い合わせ：093-695-0632
http://www1.bbiq.jp/mahodo.com/index.html

※VFRのURLが変わりました。新URLは……
http://www.vfr.gr.jp/

EVENT

リオン使い大集合！ 「ちび太」主催・リオンオフ会リポート

5月29日、右でも紹介しているパソピアード横浜にて"バーチャ神"ちび太の呼びかけによる、「リオンオフ会」が行なわれたぞ。

参加人数は何と約四十人。関東はもちろん愛知、神戸、富山、和歌山など遠方からのプレイヤーも集まり、店内はリオン一色状態！

イベントはまず個人戦が行なわれ、ちび太が手堅く優勝。準優勝は遠く和歌山から来てくれたエース。ちび太は副賞で"蟷螂王"も獲得（プレートだけ）。その後のランダムでチームが組まれた3オン3では、全国大会常連＆闘劇ベスト4のアルマジロ弟チームが見事V。

大会後はお約束の野試合＆飲みで非常に盛り上がった。ちび太は『FT』でもリオンオフ会を計画しているとのこと。お楽しみに！

ちび太の呼びかけに、四十人のリオン使いが大集合！

個人戦優勝のちび太は"蟷螂王"に昇格（笑）。2位は和歌山のエース。

団体戦はアルマジロ弟（中央）、アレス（左）、くろねこ（右）チームが勝利。

EVENT INFO

ちび太オフィシャルサイト
http://www.chibita-lion.com

ARCADE

神奈川でバーチャやるならココだ!! 強者の集まる「パソピアード横浜」へGO！

今回は、JR横浜駅から徒歩約5分、「パソピアード横浜」の情報をお届けしよう。

同店はバーチャ対戦台9セットという充実ぶりもさることながら、"バーチャ神"ちび太を始め、"女豹"カシン、巌流影、"朱雀"チェムル、"格闘王"ヒデオ、でらあきら、スーパーJなどそうそうたるメンツが集まる。さながら神奈川周辺の有名プレイヤーが大集合といった感じだ！

同店では毎週土曜日に、一期当たり全10回のポイントランキング戦も行なわれており、上記の有名プレイヤーも積極的に訪れている。詳細は下記と同店のホームページを参照してほしい。

【第四期パソピポイントランキング】

- **毎週土曜日開催**
- **当日17：00エントリー受け付け開始 ～18:00エントリー受け付け終了**
- **定員数：無制限**
- **参加料：100円**
- **連絡先：045-311-834**

現在の第四期ランバトは9月中旬まで行なわれる予定で、決勝トーナメントのムービーをホームページで見ることもできる。君も、パソピで有名人を相手に腕を磨いてみよう!!

週末のランバトには毎週三十人以上が集まるが、お店は広いので修羅場にはならないぞ（笑）。

神奈川周辺の有名プレイヤーはもとより、都心からも強豪が集まる。大会の顔ぶれは豪華の一言！

SHOP INFO

パソピアード横浜ホームページ
http://pasopiard.natsu.gs/

はみ出し EVOLUTION

緊急情報！『バーチャファイター4 ファイナルチューンド』稼動に合わせて、お手並み拝見大会開催決定。名前は「お手並み拝見4」!! そのまんまですな（笑）。くわしい情報は、VF.NET am.sega.jp または http://www.sega-am2.co.jp/vf4ft/ でチェックしてね！（byセガ広報たくあん氏）

ますらおたちの旅はまた続く

LONG RUN GAMES' BOOSTER

P122-123　サムライスピリッツ零SPECIAL

極上の対戦バランスに酔え！

サムライスピリッツ零SPECIAL

©SNK PLAYMORE 2004 / ©2004 Yuki Enterprise
※「サムライスピリッツ零SPECIAL」は（株）SNKプレイモアの許諾を受けて、（株）悠紀エンタープライズが開発するものです。
※「サムライスピリッツ」は（株）SNKプレイモアの登録商標です。

まだまだ各種戦法が進化し続けているの本作。これから始めても決して遅くはないぞ。

Text：猫@来栖　Text協力・表制作：カイヌマ、シン
データ協力：紫

ここで差が出る防御崩し対策

本作は、ガードを崩す手段の防御崩しやコマンド投げといった、投げ技のダメージが大きく、総じて発生が早い。また、小技をつぶしつつ、防御崩しを成立させてしまうという、KOFシリーズでいうガードポイントのようなものがあるため、接近戦では絶大な威力を発揮する。接近戦での攻防の要になる防御崩しの対策を覚え、読み勝ったときのリターンを上げていこう。

防御崩しの性能は投げ判定が3フレーム（以下F）で発生、持続が1Fある。基本的に空中に居る相手はつかめないので、各種Dボタン系の行動や空中判定になる技で回避し、反撃をたたき込みたい。ここから連続技につなげられれば言うこと無しだ（火月の立ちC→大爆殺が代表例）。

また、1Fで空中判定になる不意打ちを持っているキャラはそれが有効な対抗手段となる。さらにシャルロットのリオンランセなど、対投げ無敵時間を持っている技もある。防御崩しを読んで当てられれば、安易な防御崩しを抑制できるだろう（※反撃や投げに有効な技は下表を参照）。

投げに対して有効な技を持っていないキャラは、各種Dボタン系の行動が持っている対投げ無敵時間を利用しよう。スキが少ない伏せで避けられれば、さまざまな反撃をたたき込めるぞ。

うまく投げをスカした後は、大爆殺が最も安定するぞ。

火月の立ちCはスカリ時のスキが小さい優秀な技。

※1F＝60分の1秒

キャラ名	投げ行動をスカした後の主な反撃※1	投げに対して有効な技	不意打ちが1Fで空中判定になるか※2
天草 四郎時貞	各種Dボタン行動→戒際掌or四冥十殺陣	無し	×
王無月 斬紅郎	伏せ→無限流 天崩斬	無限流 天崩斬	×
兇國日輪守 我旺	各種Dボタン行動→鉄砕	兇独楽・大忌神楽	×
羅将神 ミヅキ	各種Dボタン行動→神魔滅殺陣 伏せ→覇気陰滅陣	邪心共鳴	×
徳川 慶寅	伏せ→夕顔or中撫子→追い打ち2	中撫子	×
真鏡名 ミナ	ジャンプ→ジャンプ強斬り（昇り）	スンカンの誘い	○
劉 雲飛	各種Dボタン行動→天哭封羅	天哭封羅	×
妖怪 腐れ外道	前転→外道の烙印押しor外道の蒲焼投げ	肉持ち上げ	×
羅刹丸	伏せ→剛破→追い打ち2 伏せ→天覇断空烈斬	旋風波	×
レラ	伏せ→ヌベキ カムイ シキテ	メル シキテ	×
炎邪	立ちC→炎邪爆熱or六道烈火、地獄道	立ちC	○
水邪	立ちC→空キャンセル円月→ジャンプB しゃがみB、立ちC	立ちC	○
覇王丸	伏せ→強弧月斬or天覇封神斬	天覇封神斬、酒攻撃	×
ナコルル	伏せ→カムイ リムセ→追い打ち2	強アンヌ ムツベ	×
服部 半蔵	伏せ→弱モズ落し、各種Dボタン行動→真モズ落し	強爆炎龍	×
ガルフォード	伏せ→ラッシュドッグ→追い打ち2	無し	×

キャラ名	投げ行動をスカした後の主な反撃※1	投げに対して有効な技	不意打ちが1Fで空中判定になるか※2
橘 右京	ジャンプ→ツバメ返し（昇り）	強秘剣 ささめ雪	×
千両狂死郎	跳ね込み→血煙曲輪 伏せ→縄張地獄	弱or中回転曲舞、中跳尾獅子	×
柳生十兵衛	伏せ→強二ツ角羅刀→追い打ち1	中or強二ツ角羅刀	×
シャルロット	ジャンプ→ジャンプ強斬り	リオンランセ	×
タムタム	伏せ→ガブル・ガブル 伏せ→マグナス・ディオス・ザール	強パグナ・ディオス	×
牙神 幻十郎	伏せor後転→三連殺or五光斬	中光翼刃、百鬼殺	×
緋雨 閑丸	伏せ→強梅雨円殺陣or暴雨狂風斬	強梅雨円殺陣、真・雨流れ[illegible] （4or5段階ため）	×
リムルル	伏せ→コンル ノンノ→追い打ち2 伏せ→ルプシ カムイ エムシ（トイトイ）	立ちC	
首斬り破沙羅	伏せ→友引影舞、影弾、影出	無し	○
花諷院 骸羅	各種Dボタン行動→円心殺	地獄丸、つかむぞ～右[illegible]	×
風間 火月	立ちC→焦熱魂or大爆殺 伏せ→大爆殺or爆炎、火炎撃	立ちC	○
風間 蒼月	伏せ→弱月光or潮破・風月斬	立ちC	○

※1：投げをスカした後の反撃は、リスクとリターンが見合うものを紹介。投げスカりのスキはキャラクターごとに違うため、追撃は有効かつ安定すると考えられる選択肢を掲載しています。※2：武器あり時のみ

意外な高性能を活用する

絶命奥義必中講座

本作から登場した新要素。この性能を知れば、ギリギリの勝負に強くなることは間違いない。

Text 猫@来栖 協力 しぐるど

相手の魂を砕け！

本作からの追加された新要素「絶命奥義」。当てるのにコツがいるため、使用を控えてしまうプレイヤーも多いが、出す場所を覚えれば勝率が上がるはず。ここでは、その当て方を紹介していこう。まずは、性能を知っておこう。発生は13F、無敵時間は1～12Fの突進技。この性能は全キャラ共通となっている。

対の選択肢である真モズをちらつかせて……絶命奥義！外道の同様の戦法も極悪。

強力極まりない半蔵の踏み込みからのn択　怒り爆発したら強引に狙っていこう。

絶命奥義がつながる！　趣味色が強いがそれかいい

設置系飛び道具を持つキャラは連続技にしやすい。破沙羅なら、鵺魂ヒット時に・・・、

使う局面の具体例

1：踏み込み（前転）から防御崩し（投げ行動）と絶命奥義の二択

2：モーションが大きい技を見てから当てる

3：ジャンプの着地時に絡んだときに使用

4：連続技に組み込む

5：相手の踏み込みからのn択をつぶす

6：けん制の中斬りを読んで合わせる

7：相手の絶命奥義を見てから合わせる

性能を頭に入れた上で当てる方法を解説しよう。まずは右のカコミを参照してほしい。

1：踏み込み（前転）から防御崩し（投げ行動）と絶命奥義の二択を迫る。投げと打撃の単純な二択。ジャンプされたら対空技で落とそう。

2：モーションが大きい技を見てから当てる。強斬りなどのモーションを見てからコマンドを入力して当てる。

3：ジャンプの着地で絡んだときに使用。空中戦の後、相手が暴れるならそれらをつぶして命中する。

4：連続技に組み込む。ほとんどのキャラの背後強斬りからや、また、破沙羅の鵺魂のような設置系の技ヒット後に連続で当てられる。

5：相手の踏み込みからのn択をつぶす。絶命奥義の長い完全無敵時間が活きる選択肢といえる。

6：けん制の中斬りを読んで無敵を合わせる。威力が高い中斬りは、けん制によく使われる技。このタイミングを読んで先読みぎみに当てる。

7：相手の絶命奥義を見てから合わせる。絶命奥義は、後出しした方が勝つという特性を持っている。ゆえに相手が出すのを待つ、というのも有効な選択肢だ。

　ほかには、弾かれキャンセルの要領で、強斬りのスキを消したりすることにも使用できるなど、まだまだ用途はある。基本的に相手が焦るのを待たないと当たりづらいが、クセを見切って相手を動かした瞬間、キミの勝利が決まるだろう。

使わないのはもったいない

まだまだ使える無の境地

前作に比べてパワーダウンしてしまった無の境地。しかし、使いどころを考えればまだまだ行けるぞ。

Text：NEO

変更点と狙いどころ

前作『サムライスピリッツゼロ』で強力な切り札になった無の境地（以下境地）は、本作になって大幅に調整され、前作程の威力は無くなってしまった。しかし、まだまだ試合をひっくり返す力を持っている境地にスポットを当ててみたい。まずは、変更点をおさらいしてみよう。

- **最初から境地ゲージが3割近くたまっている。**
- **境地の時間が短くなり、前作の半分程度しか持続しない。**
- **コマンドがレバーニュートラル時BCD同時押しに変更された。**
- **発動時の暗転の瞬間に、対投げ無敵時間が付いた。**
- **一閃のダメージが残りの境地ゲージの量から、ためた境地の量に変更された。**
- **怒り爆発や境地を使って怒りゲージが無い相手には、一閃のダメージが初期値の威力にリセットされる。**

持続時間が短くなって投げ無敵か追加され、受動的に使う方が有効になった。

これらの変更点を考慮して、既存の発動ポイントと、本作ならではの発動ポイントを紹介していこう。

●発動してから二択：水邪など中、下段の二択が強力なキャラはこの戦法が使える。

●相手の攻撃に合わせる：相手の動いた瞬間に境地を発動。ガードした後に境地を発動してもいい。

●対空で使う：怒り爆発で逃げられない空中なので、確実にダメージを与えられる。一閃が届かない場合が多いので、ジャンプ強斬りで追撃だ。

●連続技に使う：ヒット後有利になる技の後に発動して、連続技に使う。

●防御崩しに対して狙う：対投げ無敵時間で防御崩しをスカして硬直を狙う。水邪や雲飛など、相手を浮かせてからでも一閃が狙えるキャラだとさらに強力だ。

●反撃に使う：スキの大きい技をガードしたときに発動。くらっても有利な技をわざとくらって反撃してもいい。

●とどめに使う：最後の一撃、崩しで仕留められる体力のときは非常に強力。最初から一定量の境地ゲージがたまっているので、どのキャラでも狙えるようになった。

強化された不意打ち

前作から大きく変更された技の一つに不意打ちがある。不意打ちは全キャラ共通の中段技だが、前作ではヒット時のやられのけぞり。しかも立ち状態に当てると反撃されるものがあった。しかし、今回はほとんどのキャラの宙に浮いてから攻撃するタイプの不意打ちはヒット後に相手がダウンするようになった。また、剣気ゲージの調整も受けて、不意打ちを空振りしても剣気ゲージが減らなくなった。

　宙に浮くので下段避け代わりになる上、防御崩し対策に使える。さらに相手がダウンするので仕切り直しにも使える。リーチが長くスキは少なく、さらに宙に浮くタイプの不意打ちを持っているキャラはけん制技に使っていける。下段技と使い分けて単純な二択を仕掛けるだけでなく、防御崩しを絡めた攻めに対しても有効な選択肢になるぞ。

早い、長い、スキが無いと三拍子そろった十兵衛の不意打ち。

アーケードゲームライブラリー

Text：小山祥之　koyama@VGL.jp
（協力：VGLプロジェクト/あまちゅあらいん）

第20回　ゲームセンターが芝生色に染まる

PRO GOLF

データイーストがデコカセ発表から約一年目にして放ったテレビゲーム初の本格的ゴルフゲーム

ゲームセンターがゴルフ場になる

'81年夏、相次ぐ人気ゲームの登場でゲームセンターは活気を取り戻しつつあった。各メーカーが新要素を盛り込んだゲームをリリースしていたそんな時代に、毎月確実に新作を発表し続けるメーカーがあった。それが東京に本社を置くデータイースト。通称デコである。

デコは、以前このページで紹介したことのあるデコカセットシステムを'80年末に発売した。そしてデコは、そのデコカセットシステムを購入したオペレーターに対し、新作タイトルを毎月一本リリースすると確約し、それを果たしていたのである。

'81年夏に登場したデコカセットの新作は、それまでのある意味チャラチャラした子供向けの内容ではなく、画面には緑色を基調としたゴルフコースが描かれていた。そしてゲーム中はのんびりとしたBGMが流れ、ときおり鳥の鳴き声にも似た効果音も使われていたのである。プレイヤーを和ませる癒し系のこの雰囲気は、さりげなく大人を意識したものだったのかもしれない。

そのゲーム名は『プロゴルフ』。それまでピンポンやテニス、野球やボウリングといったさまざまなスポーツを題材にしたビデオゲームが登場してきたが「ゴルフ」を題材にし、忠実に表現したのはこの『プロゴルフ』が初めてであった。

当時からゴルフは人気のあるスポーツだった。『プロゴルフ』は大人の心をつかみ稼働台数を伸ばして、デコカセットシステム初の大ヒットとなったのである。

打っては歩きグリーンを狙う

ゲームは軽快なスタート音とともに始まる。基本的には地形を考慮し、ボールの軌道と飛距離を考えながらカップを目指す。操作は至ってシンプルで、打つ方向を決め、適当な強さで打っていくというもの。

バンカーや池、木やOBゾーンもあり、それぞれのホールで攻め方は異なる。距離のあるホールでは画面がスクロールするまでコースの先が分からないなど、マップと記憶だけが頼りとなる。どの強さでどう曲げていくかという戦略が求められた。

ゲーム中ではコースなりに打てば良いのだが、大木には細心の注意が必要とされた。ここにひっかけてしまうと跳ね返ってボールが前に飛ばないのだ。打数を無駄にしないために、まず木をよけて打たなくてはいけなかった。

『プロゴルフ』の基本画面

画面にはゴルフコースが描かれていて、上部にそのホールの全体マップが横向きに表示されている。操作は4方向レバーとショットボタンで行う。打つ体勢に入ると5回パワーメーターが伸縮（5回以内で打たないと空振り）、狙ったパワーの時にショットボタンを押してボールを打つ。レバーは縦方向でクラブ、横方向でボールの方向を設定する。

当時製作された『プロゴルフ』の貴重なフライヤー。ちなみに『プロゴルフ』は、ビデオゲーム初の「明らかに女性と分かるキャラクター」が主役のゲームでもある。

主な業務用ゴルフゲーム

年	タイトル
'81年	プロゴルフ（データイースト）
'82年	バーディーキング（タイトー）
'84年	vs.ゴルフ（任天堂）
'84年	クラウンズゴルフ（ナスコ）
'85年	クラウンズゴルフinハワイ（ナスコ）
'86年	ティードオフ（テクモ）
'86年	ビッグイベントゴルフ（タイトー）
'88年	バーディートライ（データイースト）
'88年	ファイティングゴルフ（SNK）
'89年	スーパーマスターズ（セガ）
'90年	メジャータイトル（アイレム）
'91年	ダイナミックC.C.（セガ）
'91年	ゴルフィンググレイツ（コナミ）
'94年	イーグルショットゴルフ（サミー）
'94年	ゴルフィンググレイツ2（コナミ）

80年代ゴルフゲームの流行

スーパーゴルフ（ロジテック／'81年）
プロゴルフと同じ年の秋に登場した、同じくゴルフゲームの草分け的存在。基板の流通は少なかった。

vs.ゴルフ（任天堂／'84年）
業務用ではVSシステム用として登場した「ゴルフ」。'81年当時業務用「ドンキーコング」でシェアを伸ばしつつあった任天堂が'83年に発売した家庭用ゲーム機、「ファミリーコンピュータ」で、後にゴルフゲームのブームを起こす。

クラウンズゴルフ（ナスコ／'84年）
特殊なコンパネを使い、3D視点で進めることでヒットした業務用ゴルフゲーム。

©DATAEAST 1981 ©Logitec 1981 ©Nintendo 1984 ©NASCO:OhiraGiken 1984

グリーンにボールが届くと画面が切り替わり、パットでカップインを狙う。このパットもかなり難しかった。
『プロゴルフ』には、通常とトーナメントの二つのモードがあった。通常モードでは、各ホールに設定された規定打数以上打つとボールを失い、それがすべてなくなるとプレイヤーを一人失う。そしてプレイヤーがすべて失うとゲームオーバーというルール。これに対しトーナメントモードはホールの規定打数（パー）を超えると持ちプレイヤーを一人失い、プレイヤーが0になるとゲームオーバー。しかし、クレジットを追加すればゲームどこまでも継続できたのだ（9ホール以降は繰り返し）。
後に、同社が発売した『18ホール・プロゴルフ』は倍の18ホールが遊べる内容となっていた。また人気の出た『プロゴルフ』シリーズは需要に応え、デコカセのみならず通常基板タイプも製造された。そのため、ひとことに『プロゴルフ』といっても複数のタイプが出回ったことになる。このゲームの大ヒットは、それまで値段は安いがゲームも安っぽいと見られていたデコカセの販売を一気に広げることに成功した。しかもゴルフゲームという後世にまで受け継がれる一大ジャンルを作ったゲームとして記憶にとどめておかねばならないだろう。

ゴルフの灯は消えるのか？

その後、さまざまなタイプのゴルフゲームが登場しゲームセンターを沸かせては消えていった。トラックボールを採用した『バーディーキング』では、風やグリーンの傾斜が表現されていた。しかも独特の障害物やオジャマキャラなど、ゴルフ以外の要素も取り入れられていた。また『クラウンズゴルフ』は大ヒット商品となったが、コピー基板も多く出回ったために手放しでは喜ぶことはできなかった。
同じように家庭用やPCにおいてもゴルフゲームは欠かせないジャンルとなり、今でも根強い人気ジャンルとして発売され続けている。
業務用でも何度かゴルフゲームのブームが起きた。'90年代にはリアルなCGでゴルフコースを表現したコナミの『ゴルフィンググレイツ』、海外ではインクレディブルテクノロジー社の発売していた『ゴールデンティーゴルフ』シリーズなどが印象深い。
『プロゴルフ』の登場から23年が過ぎたが、国内向の業務用としては、ゴルフゲームのヒットが久しく出ていないのは残念である。
'81年に同じように大人に受け入れられたマージャンゲームが、最近では通信システムを使い、再び人気を博している。同じように大人に愛されたジャンルであるゴルフゲームだが、先ごろタイミング良くセガから『セガ ゴルフクラブ ネットワーク プロツアー』という新作が発表された。業務用ゴルフゲームが再び熱を帯びる日々が来ることを期待したいものだ。

募集

『アーケードゲームライブラリー』ではリクエスト、なつかしのゲームの情報、記憶の断片に残ったオールドゲームの質問などをお待ちしております。質問は最近出会ったレトロゲームでもOK！ それが何だったのか？どんな時代を歩んできたのかをゲーム研究のプロ集団であるAGLスタッフが調査しご紹介します。

宛先はこちら
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
みかみビル アルカディア編集部
AGLコーナー

■参考資料
「ゲームマシン」1981年-1982年（アミューズメント通信社）
「アミューズメント産業」1981-1986年（アミューズメント産業出版）
「コインジャーナル」1981年（コインジャーナル）
「オールドゲームの世界」シリーズ（流線堂）
「究極ビデオゲームリスト2003」（AMPグループ［アマチュアライン］）

［お知らせ］AGLコーナー等を担当するAMPがアーケード系のデータ本をひっさげ、8/13（金）東京ビッグサイトで開催されるコミケット66に出張見参！ スペースは金曜東Q-15a［アーケードゲーム愛好会AMP］です。
AGLコーナーや「究極ビデオゲームリスト」などのアーケードデータベース制作の実績を持つ研究機関AMPグループのホームページ「アーケードゲーム探偵団」が開設されました。
http://amp.tri6.net E-Mail amp@tri6.net

Amusement Journal

レバーをペンに持ちかえろ。

アミューズメント業界誌「月刊Amusement Journal」の
取材記者・情報提供者、登録開始。

将来そして今、AM業界を覗いてみたい方、
どしどしお問い合せ下さい!!

提供内容
【新作稼動情報の提供】
期待の新作の出来や、稼動情報を主観たっぷりにレポートして下さい。
【ロケーション情報の提供】
いつも行く店はこんなことをしているョ! 今度イベントあるんだけど?
などお店の情報をお待ちしています!
【プレイヤー意識調査の提供】
自分たちはこう考える! といった硬派な意見や、アンケート調査ではこうでした、など客観的レポートなど。

君たちも一緒に誌面づくりに参加してみませんか!!

お問い合せは
株式会社アミューズメント・ジャーナル
本　社 〒150-0031 東京都渋谷区桜丘町27番2号 第二シバビル2階
大阪支社 〒530-0044 大阪市北区東天満1丁目11番13号 広垣ビル3階

本　社 03-5728-8273 担当:焼田
大阪支社 06-4801-5860 担当:大島

Amusement Journal
好評発売中!! 8月号

アーケードゲーム業界のコアでレアな情報が満載!! http://www.am-j.co.jp/

JUNK NEWS

ジャンク新聞

No.53
JULY 30, 2004
Text：MVP

ゲーセン占い

年齢が奇数の人は、高額紙幣を両替したときにお札を忘れる凶相が見えます。両替の後はしっかりチェックしましょう。
年齢が偶数の人は、プライズ系の運気が良さそう。たくさんゲットして、親しい人たちにプレゼントするといいでしょう。

combo BBS 連続技掲示板

『KOF』の投稿が多いこのコーナー。今回は『2001』から『2003』まで、順に一つずつ紹介していきます。

ザ・キング・オブ・ファイターズ2001：ハイデルン（ST：アンヘル、キング、セス）
●中ジャンプD→近距離立ちC→➡＋B（BC同時押し）→クロスカッター→近距離立ちC→➡＋B（BC同時押し）→垂直ジャンプA→（BC同時押し）→クロスカッター×6→ハイデルンエンド

画面端で空中の相手に、クロスカッターを多く当てることにこだわった連続技。最後のクロスカッター×6は、弱×2→強→弱×2→強の順に出します。3発目の後にセスの攻撃が当たるので、さらに3発当てることができます。
（新潟県　K-taniさん）

㋵：ストライカーキングで浮かせ、セスを交ぜつつクロスカッターを6回決めるこの連続技。昔、仕事で似たものを収録したことがあるので、懐かしさを感じました。恐らくやっている方だけでなく見ている方も気分がいいので、ぜひ試してみてください。

ザ・キング・オブ・ファイターズ2002：レオナ
●ガードキャンセルC＋D（カウンターヒット）→（クイックMAX発動）→覚醒→MAX版Vスラッシャー

連続ガードになる多段攻撃で、かつカウンターヒットを取れる技をガードしている間に、覚醒のコマンドを仕込みつつガードキャンセルC＋Dを出します。コマンド入力は、ガード中に⬆⬇⬆⬇⬆→CD同時押し→BC同時押し→⬇＋BD同時押しとなります。
（神奈川県　全日本八稚女連盟＠げんさん）

㋵：入力が複雑な覚醒を組み込んだ、面白い連続技。始動技のガードキャンセルC＋Dもポイントが高いです。ただし、覚醒によって自分の体力が減るため、自分の体力が満タンの状態だと、相手よりも自分の方が痛い……。難しい上に自虐的な連続技なので、実戦では使いにくそうです。

ザ・キング・オブ・ファイターズ2003：K'＆キム
●（K'スタート）ジャンプC→近距離立ちC→弱アイントリガー～セカンドシェル→交代攻撃（キムに交代）→強飛燕斬→強三連撃→秘伝鳳凰脚→弱飛燕斬

パワーゲージ4本使用。相手を浮かせた後に交代攻撃を早めに出し、置いておく感じで当てるのがポイントです。
（栃木県　宗慈さん）

㋵：交代後のキムによる追撃が特徴的な連続技。高い位置で強飛燕斬を当てると、着地後に強三連撃で拾えることがかなり新鮮でした。

※ST＝ストライカー

真・JUNK部屋!!

ほとんどの2D格ゲーで採用されている、弱攻撃の連打キャンセル。今回はこの連打キャンセルがお題です。
通常は必殺技でキャンセルできない弱攻撃でも、連打キャンセルで次の弱攻撃を出し、その出始めを空キャンセルして必殺技を出すことで、擬似的にキャンセルできる場合があります。これは『ストリートファイターII』シリーズや『餓狼 MOW』で有名なテクニックで、実戦でも有効といえます。
また、『ストリートファイターII』シリーズでは面白い現象もありました。それは、連打キャンセル可能な弱攻撃からキャンセルでジャンプする、というものです。操作は「連打キャンセルのタイミングでレバー上方向＋事前の弱攻撃と同じボタン」。これを使えば、弱攻撃からジャンプ攻撃を連続ヒットさせることも！　画期的です。

連打キャンセルジャンプを使えば、しゃがみ弱Ⓚ×2→ジャンプ弱Ⓟ＋αという連続技も。

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

基板の裏側 Reverse side of PCB

103 空中浮遊2003
ザ・キング・オブ・ファイターズ2003

ちづるを使用し、空中の相手に強天神の理を決めつつスーパーキャンセルで三神技之参を出します。このとき、本来はキャンセル不可能な強天神の理の2段目に、スーパーキャンセルがかかれば成功。ちづるが空中に浮いたままになります。
（全国多数の皆様）

㋵：空中の相手に対し、1段目のみスーパーキャンセル可能な技をやや高めに当ててスーパーキャンセルを入力すると、2段目の部分でキャンセルされることがあり、その後は空中浮遊の状態になります。狙って実行するのは難しいですが、いくつかの技で確認済みの『2003』を代表する驚異現象ですね。

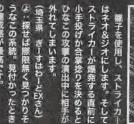
104 おなじみハズレ系
ザ・キング・オブ・ファイターズ2000

舞子を使用し、ストライカーはネオ＆ジオにします。そしてストライカーが爆発する直前に小手投げか合掌捻りを決めると、ひなこの攻撃の演出中に相手が外れてしまいます。
（埼玉県　ぎーすはわーとEXさん）

㋵：探せば際限無く見つかりそうなこの系統。見付かったときの達成感が最高です。

㋵＆オヤジの編集後記

爺：『ストIII 3rd』終わった後、何やってたの？
㋵：Xboxの某アクションゲームでインターネットランキングを使った大会があったんで、それに挑戦してた。何と、予選で全国トップ取ったよ！
爺：うそ、スゴイじゃん！
㋵：「キタ～ッ!!」て感じ。まぁ、家庭用の話はこれぐらいで。爺は『KOF』の新作は何やるの？
爺：そういう㋵は？
㋵：社が強くなっててすごく面白そうなんだよね。
爺：俺はクーラに舞に、後はだれにしようかな～。
㋵：まさか、爺的女性格闘家チームの誕生!?

コレ、標準語？

何げなく使っている言葉を検証するこのコーナー。今回は愛知県のKILLYさんからの投稿で、『ギルティギア 鵙』より「仲間確認」です。パッと聞いた感じは、仲間がだれなのかを確認することだと思いましたが、これは仲間の攻撃がヒットしたかを確認して行動する、「仲間版ヒット確認」を意味するそうです。一歩踏み込んだ解釈から、気の合う仲間の素晴らしさがにじみ出ています。

情報求ム！
●連続技掲示板：ヒネリの効いた魅惑の連続技を募集。●真・JUNK部屋!!：微妙だけど捨てがたい小ネタを募集。●ザ・勘違い：ボイスの聞き違いや技名の思い違いなど、笑える勘違いを募集。
●コレ標準語？：当たり前と思ってたけど、実は一般的じゃない？　そんな用語を募集。●基板の裏側：通常は起こらない「？」な現象を募集。　※メール投稿はjunk@arcadiamagazine.comまで。

テッシンクリエイト直営

AMUSEMENT CUE

OPEN

彦根市西沼波町にアミューズメント、キュー

■国道8号線沿い Ⓟ 53台完備

http://www.am-cue.com/

AMUSEMENT CUE

アミューズメントキュー

滋賀県彦根市西沼波町166

営業時間:10:00～24:00 年中無休

0749-21-0073

機種ラインナップ!!

<メダルコーナー>

●スタ一ホースプログレス●ファンタジックフィーバー●ダイノキング2●フォーチューンオーブ2●G1ターフワイルドⅡ●ハイパースロットFⅡ(北斗の拳・アントニオ猪木自身がパチスロ機・スーパーBJ…etc)●プロハンターZERO1(CR新海物語・CR忍者ハットリくん・CRシティハンター)…etc

<アーケードコーナー>

●バトルクライマックス●イニシャルD3●麻雀格闘倶楽部3●MJ2●ウォートラントルーパーズ●タイムクラシス3●アウトラン2●バトルギア3チューンド●太鼓の達人5

<全身シール機コーナー>

●百花絢爛●花鳥風月●美咲●EVE●美飾

<プライズコーナー>

●UFOキャッチャー7●UFOキャッチャー7MAXエディション●カプリチオG-ONE●UFOあらかると2

新品～中古まで、業務用ゲーム機・ゲームソフトはテッシンにおまかせ!

★初心者からマニアまで楽しめるアーケードショップ★即時見積 現金買取りOK!

TSC

(有)哲信クリエイト

〒546-0003
大阪市東住吉区今川6-3-27

TEL.06-6701-4443 FAX 06-6701-4442

営業時間 10:00～20:00(日曜・祝・第二土曜日定休) E-mail tessin@osk4.3web.ne.jp

機械・基板の最新在庫状況は……

URL http://www.tessin.co.jp/

自宅で家庭で業務用ゲーム基板を動かそう!

ゲーマー究極形態

arcader-neo 電界 アーケーダー・ネオ 接続

第55回

Text: 三重県の山本さん　Illustrated by ムドウ

ベラボースイッチ製作その③（全3回）

前回まででほぼ加工は終了。今回は、配線と調整に取り組んでいく。組み立てるだけではダメで、調整が必要なのだ。それが済んで、初めてゲームがプレイ可能になる。なお、調整をするためには、『ベラボーマン』の基板と、専用サブボードが必要になる。調整は簡単にできる構造になっているので、思いのほかラクに終わらせることができるだろう。

新型ベラボースイッチを作ろう

1 実製作その3

前回までと比較すれば、今回のは軽作業の部類。ここまで来れた人なら大丈夫だ。半田ゴテや半田などが必要になるので、用意しておこう。

加工その① サブボードとの接続コネクタの加工

サブボードとの接続は、3ピンのコネクタにて行なう。コネクタは本来は純正品を使うが、それ以外でも使用可能だ。今回は比較的入手が容易な、JSTのVHコネクタを加工して使ってみた。

①コネクタハウジングの加工

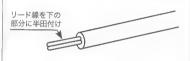
作例では、8ピンのコネクタを使用した。もちろん3ピンのものでも改造は可能だが、7ピン以上のものならば、二つに切って使用できる。

コネクタの出っ張った部分をすべてカッターナイフで削り落とす。（削り落としても逆には差せないので安心）

8ピンのものを3ピン二つに分割する。この方法だと一度に二つにできるし、元から3ピンのものよりカットが容易なのでお勧めだ。

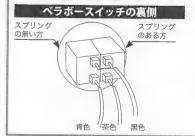
JST製VHコネクタ。左は3ピンのもの。右は8ピン。白い樹脂製だ。

今回は8ピンのものを用意し、それを切断して使用した。写真の通りに行なえばOK。

②ピンコンタクトの加工

VHコネクタは、樹脂製のハウジングと、その中に挿入するピンコンタクトで構成されている。ハウジングを加工したら、続いてピンコンタクトに配線を固定する。本来は圧着工具でカシメるのだが、この工具が安くないので、半田とラジオペンチで固定してしまおう。もちろん、何の因果か工具箱の中に圧着工具が存在すれば、それを使えばOK。

加工その② ベラボースイッチへの配線

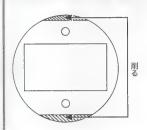
ベラボースイッチの裏側

コネクタの配線

サブボードに接続したところ。左が今回製作したもの。右は純正品。全く問題無い。

配線の色は純正の色にならい、青、茶、黒にした。（もちろん、別の色でもOK）配線の長さはパネルから基板への距離によって決定しよう。作例では約1mにした。

お便り募集中……当コーナーでは、ネタや感想を募集中です。また、ご協力いただける基板屋さんなども募集しております。すべてのお便りはこちらまで。〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部"アーケーダー・ネオ"係まで。E-mail:arcader@arcadiamagazine.com

加工その③ パネルへの取り付け

配線が済んだら、パネルへの取り付けだ。新型ベラボースイッチは、ボタン径で収まっているのが特徴だが、若干のサイズ調整が必要な場合がある。

①アルミ板のサイズ調整

下部のアルミ板のサイズがわずかに大きく、ボタン穴にはまらない場合があるかもしれない。筆者がまさにそのケースだったわけだが、そんな場合は図の位置をヤスリで削り、少し傾けて穴にはめよう。

図の左右は、キワまで穴が迫っている状態なので、強度上いじらない方がいい。

②固定リングの加工

固定リングにカッターで切れ目を入れる。硬いので一気に切ろうとすると危険！

固定リングの内側にはネジが切ってあり、その分内径が小さい。そのため、アルミ板がくぐらない。アルミ板を通すために、固定リングの一部に切れ目を入れる必要がある。

リングを適当な木の台に置き、写真の要領で少しずつ押し切るのだ。リングの一部が切れたら、少し広げてアルミ板をくぐらせ、後は普通に締め込めばOKだ。

リングの一部を切ってしまっても大丈夫なのか、と心配する向きもあろうが、全く問題無い。

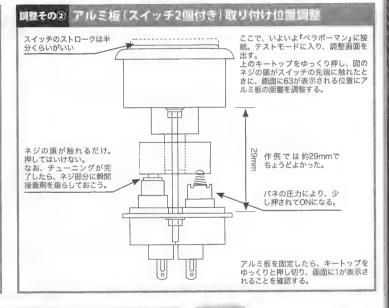
2 ベラボースイッチの調整

配線が完了したら調整だ。先月号で組立図を掲載したが、あれはまだ仮組み状態。正しく組み立てを行ない、ゲームを起動して画面を見ながらの調整が必要だ。

調整その① アクリル角棒取り付け位置調整

キートップ

アクリル角棒

上のキートップを押さない状態で、この部分にすき間がほとんど出来ないようにしてネジを固定。下側に付くアルミ板上のスイッチ二つをうまく押せる位置にあるかもチェックしよう。

とりあえず、このネジはめいいっぱいねじ込んでおく。

調整その② アルミ板（スイッチ2個付き）取り付け位置調整

ここで、いよいよ『ベラボーマン』に接続。テストモードに入り、調整画面を出す。

上のキートップをゆっくり押し、図のネジの頭がスイッチの先端に触れたときに、画面に63が表示される位置にアルミ板の距離を調整する。

アルミ板を固定したら、キートップをゆっくりと押し切り、画面に1が表示されることを確認する。

調整その③ 弱、中、強出し分けの調整

ここでベラボースイッチをパネルにセットする。調整中なので固定リングは使用せず、はめるだけにする。（付いているとうまく動作しないので注意）

弱の確認

ベラボースイッチのキートップを普通にたたき、画面に40〜63が表示されるか確認する。

中の確認

ベラボースイッチのキートップを強くたたき、画面に10〜20が表示されるか確認する。

この「強く」というのがどれぐらいに相当するのか、分かりづらいと思うが、ゲームプレイ中に熱くなってついつい強くたたいた、という程度だ。（余計分かりづらい?）

強の確認

ベラボースイッチのキートップをいつもより強くたたき、画面に0〜9が表示されるか確認する。

※ベラボースイッチは、弱や強の出し分けは簡単にできるが、中が難しい。普通にたたいた場合は中が出て、普通以上の強さでたたいた場合に強が出るようにするのがポイントだ。

うまく出し分けができない時の調整方法

弱くたたいたときに弱が出ないことがある場合

弱が出ず、強くたたいたときに中が出る場合は、図の左側のスイッチの押し方が足りないので、ネジを少し出す。（その一方で、ネジを出せば出すほどキートップのストロークが短くなり、強、中、弱の出し分けが難しくなる）

強くたたいたときに中が出たり強が出たりする場合

上の例と逆なので、ネジを少し引っ込める。（引っ込められない場合は、全長を少し伸ばす）

全長を伸ばし、弱くたたいたときに63が出なくなった場合

上記のような症状や、動作が不安定になった場合は、バネの力が不足している可能性大なので、いったん取り外し、手で少し引っ張ってバネの全長を0.5〜1mm程度伸ばす。そして最初からトライ。

※テストモードでの調整がOKなら、ゲーム画面にて最良ポイントへ持っていこう。使用したスイッチが良品ならば、必ずチューニングは成功する。健闘を祈る!

新型ベラボースイッチインプレッション

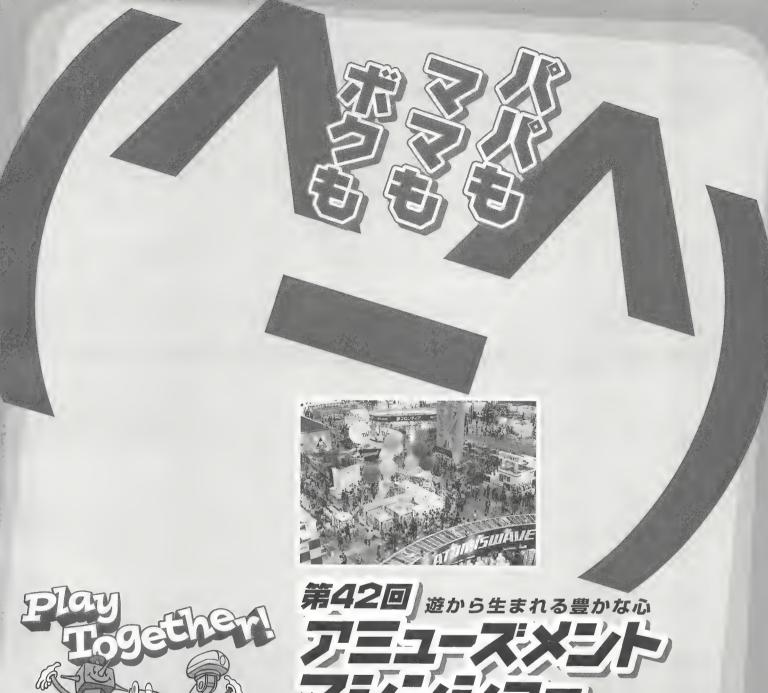
かなり軽快で精度の高い押し心地！

今回のベラボースイッチは、操作感が以前のものより軽い。そして、本物のベラボースイッチよりストロークが浅い。（本物は5㎜ぐらいあるが、本機は3〜4㎜）本物は押す場所によって弱、中、強の出方にバラ付きが出るが、本機ではそれが少ない。全体的に良好なプレイ感覚だ。何より壊れることを気にせず使えるのはいい。市販のスイッチから、いくらでも部品が調達可能だからだ。この点が与える影響は絶大！

PlayStation用ジョイスティックを取扱予定：本誌が発売されるころには店頭に並んでいる「HORI REAL ARCADE PRO.」には、業務用部品が使われていた！　レバーに業界標準、三和電子製のJLFシリーズ（シャフトカバー付き）を採用。ボタンは30φの無印品。いずれもファストン端子圧着で、交換は半田要らず。正に神仕様といっていい。昇り竜朱雀もOK。詳細は次号。

パパも
ママも
ボクも

第42回 アミューズメントマシンショー

遊から生まれる豊かな心

出展社情報が満載の
ショー公式ホームページもご覧下さい
http://www.am-show.jp/

会場/東京国際展示場（東京ビッグサイト） 東4･5･6ホール	業者招待日	一般公開日	当日入場券
	9/2(木)･3(金) 10:00～17:00	9/4(土)10:00～17:00 （入場は16:00まで）	1,000円（前売700円） 小学生以下、60歳以上は無料

■主催：(社)日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）
全日本遊園施設協会（JAPEA）
■後援：経済産業省・国土交通省・日本経済新聞社

※業者招待日は、出展社が顧客を招待して商談を行う日です。入場には出展社から送られる招待券が必要となります。主催者から招待券の配布はしておりません。ただし、3日のみ当日登録が可能となっております。
※前売り券はJR東日本・みどりの窓口、首都圏の主要プレイガイドやコンビニエンスストアで販売中。

問い合わせ先 ショー事務局
社団法人 日本アミューズメントマシン工業協会
〒105-0001 東京都港区虎ノ門1-16-17 虎ノ門センタービル9F
TEL.03-5157-5880 FAX.03-5157-5888 E-mail:am-show@jamma.or.jp

基板 PC コンシューマー etc.
ゲーム多数在庫あります!

G-FRONT

詳しい情報はホームページへ
http://www.gfront.com/

販売店 〒101-0021 東京都千代田区外神田6-14-12 神田中沢ビル2F
TEL03-5807-7335 FAX03-5807-7060 年中無休 10:00〜20:00

買取センター 〒101-0021 東京都千代田区外神田6-14-12 神田中沢ビル5F
TEL03-5807-1685 FAX03-5807-1686 年中無休 10:00〜20:00

業務用ネオジオカセットの在庫なら

G-FRONT(ジーフロント)!!

(アーケードゲーム基板だけでなく、PCを中心にゲームも各種取扱!
コミックスやガチャガチャなどもあり! 買取もやっていますよ!!)

広くなってさらに商品豊富になりました。

パソコンソフト
家庭用ソフト
特価品多数
有り!!

G-FRONT ジーフロント 販売店(セガフレードの2F) 買取センター(同ビル5F)

お客様のご来店をお待ちしております。

最新のアーケード情報をGETしよう!
ホームページで買取価格、販売価格の確認が出来ます。
URL ▶▶▶▶▶▶▶▶▶ http://www.gfront.com/

今月、基板を1枚購入すると
○シグマ用S端子ケーブル(2,625円)が1,050円で
○RGB21PINケーブル(3,675円)が2,100円で
買えます!

月華の剣士セット
●マザー(中)
●月華の剣士●月華の剣士2
¥10,000

ST-Vセット(マザー+ソフト10本)
●ソフトラインナップ
ぷよぷよSUN・ばくばくアニマル・バーチャファイターKIDS・ファイナルアーチ・エジホン探偵事務所・イントロDONDON・マルちゃんDEグー・対戦タントアールサシっす・ウインターヒート・蒼穹紅蓮隊(海外)
限定10本 ¥12,000

F3セット(マザー+ソフト8本)
●ソフトラインナップ
アルカノイドリターンズ・パズルボブル2・パズルボブル3・パズルボブル4・きらめきスタロード・ハットトリックヒーロー95・プチカラット・ランドメーカー・
限定5本 ¥13,000

販売価格・買取価格・アーケード情報をFAXにて発信中!!
電話一本で登録致します!

個人様だけでなく。業者様も大歓迎!
FAX番号を登録頂ければ定期的にアーケード情報などを送信!! 必ずお役に立つ情報だと思います。
発信は一切無料です! まずはTELでご登録を!
TEL.03-5807-1685

販売店(2F) TEL.03-5807-7335 FAX.03-5807-7060
買取センター(5F) TEL.03-5807-1685 FAX.03-5807-1686
〒101-0021 東京都千代田区外神田6-14-12 神田中沢ビル2F/5F
営業時間 10:00〜20:00 年中無休

Arcade Software+Hardware
マックジャパン

Mak Japan

新作予約 〆切りまでにご連絡頂ければ 確実GET!
高価買取 基板1枚より即査定致します どこよりも高く!
中古予約 入荷時ご連絡でGET率大幅UP! 1ヶ月間有効

個人様はもちろん、業者様も大歓迎です!
大型機械売買も取扱い有!御一報下さい!
営業時間:土曜10時〜20時/日祝10時〜18時/平日11時〜19時/定休日無し(年末年始除く)

JR秋葉原電気街口より徒歩5分!
ご来店お待ちしております!

入荷予定有!
その他続々入荷!
スペランカー2
マッドモーター
メタルクラッシュ
バトルトード
怒・怒号層圏その他
(ループレバーSET)

サマーセール
セール日程・特価品につきましてはホームページ・FAX情報サービスにてご確認ください
特価品は数に限りがございますので品切れの際はご了承下さい
ご来店お待ちしております!

新作予約受付中
カプコンファイティングJAM

21インチ RGBモニター
RGB21pinコネクタ仕様
15Khz専用モニター 新品です!(縦置可能)
¥65,940(税込)

究極ビデオゲームリスト2003
約4000ものビデオゲームのタイトルを収録!発売年販売メーカーなど一目瞭然!
¥1,200(税込)

式神の城II アーケード版AppreciateDVD
DVD 2層 3枚組 508min.
キャラクター毎のイベントシーン キャラクターボイスを完全収録! ゲームクリア後のストーリーも収録! 基板を直接モニター対応!
¥6,090(税込)
「闘魂攻略DVDも好評発売中!」
¥5,040(税込)

JAMMAハーネス無料ご提供中!
R号新品コントロールBOXをご購入頂くと標準のJAMMAハーネスをお付け致します!

コントロールBOX
新品・中古共に取り扱っております!

AV7000(旧型) ¥27,300(税込)
Σ9000TB(コントロール部) ¥15,750(税込)
唯一のセパレート型で周辺パーツが充実!
雷神 価格・機能共に初心者の方にオススメ! ¥31,290(税込)
ボードマスター(ブラストパネル仕様) セガ製ビデオ筐体のパネル部分をそのまま使用した本格派! ¥50,400(税込)

お問合せ
〒101-0021 東京都千代田区外神田3-14-6 恵光ビル5F
TEL 03-3255-0737(代)
FAX 03-3255-0738 お待ちしております!

Web & E-mail
makjp@mak-jp.com
ホームページも日々パワーアップ!
http://www.mak-jp.com

最新リスト
リストは毎週火曜日更新です!

東京	03-3940-6000
大阪	06-6455-6000
名古屋	052-453-6000
福岡	092-482-6000
札幌	011-210-6000
仙台	022-268-6000
広島	082-223-6000

注:トーン信号でご発信下さい
BOX番号 444444 #
お近くのBOXセンターへ

秋葉原中央通沿いで大変便利です!
マックジャパン(恵光ビル5F)
至お茶の水
セガゲームセンター
総武線
ソフマップ
メッセサンオー
UFJ銀行
中央通り
銀座線末広町駅
電気街口
ヤマギワ
てんや
JR山手線
至神田
至上野

ゲームセンター イベントリスト

この夏、「サミーズストリート156」がアツい!!

今月はギルティギア ゼクスシリーズの公式イベント「ギルティギア ゼクス カーニバル」をピックアップ!! このイベントはゲーム大会だけなく、新作ゲーム体験会やトークイベントも開催予定。見学者にも十分楽しめる内容となっている。また、「ギターフリークス」&「ドラムマニア」の合同大会や「ソウルキャリバーⅡ」の大規模な大会である「戦(IKUSA)ー天下布武ー」の情報もお伝えしよう!!

※イベントの内容・日時は、お店の都合により予告なく変更される場合がありますので、ご了承ください。

公式ゲームイベント「第2回ギルティギア ゼクス　カーニバル」開催!!

サミーがギルティギアゼクスシリーズの公式イベント「ギルティギア ゼクス カーニバル」を開催!「ギルティギア イグゼクス#RELOAD」のゲーム大会や、新作ゲーム体験会、さらにはギルティギアの名物クリエイター「石渡太輔」氏のトークイベントも予定! ぜひ足を運んでもらいたい!!

【タイトル】 第2回ギルティギア ゼクス　カーニバル
『ギルティギア イグゼクス#RELOAD』トーナメント
【イベント会場】サミーズストリート156　相模大野店
住所:神奈川県相模原市相模大野3-13-2　TEL:0427-41-8195
【開催日程】 2004年8月1日(日)　13:00よりスタート
【イベントプログラム】
第1部13:00~16:00　「ギルティギア イグゼクス#RELOAD」大会
※大会参加可能数100名
第2部17:00~17:30　「ギルティギア 闘」飛び入りゲーム大会
第3部18:00~19:00　インフォメーション、トークイベント、プレゼント抽選会
※第1部「ギルティギア イグゼクス#RELOAD」ゲーム大会への参加は事前のエントリー受付が必要です。
【店内イベント概要】
●サミー最新ゲーム体験会
サミーの最新作プレイステーション2版「ギルティギア 闘」、「ベルセルク ミレニアムファルコン篇 聖魔戦記の章」などがプレイ可能。
●アーケード版「ギルティギア 闘」のフリープレイ。
※イベント当日はオンラインに対応しています。
●プレゼント抽選会
イベント来場者全員を対象にしたプレゼント抽選会を実施。サイン色紙、サイン入りグッズなど世界でひとつしかないレアグッズを多数放出。
【『ギルティギア イグゼクス#RELOAD』大会ルール】
対戦は1対1、勝ち残りトーナメント方式、3本勝負の2本先取で勝ち、参加登録は事前制、キャラクター事前登録、途中変更は不可。
【参加受付方法】店舗にて直接申し込み、もしくは電話登録可能。
【受付期間】 平成15年　7月1日~8月1日午前10時まで(事前登録制)。エントリーした方は8月1日のイベント当日午前10:00~午前11:30までに店内で参加登録を行なってください。この時間までにエントリー受付のない場合は不参加扱いになります。
【大会参加費】 100円　※「ギルティギア イグゼクス#RELOAD」大会に出場の方のみ
【問い合せ先】 サミーズストリート156　相模大野店　「ギルティギア ゼクス　カーニバル」受付
TEL:0427-41-8195
【主催】 サミー株式会社　株式会社サミー・アミューズメントサービス
【運営】 株式会社サミー・アミューズメントサービス(サミーズストリート156 相模大野)
【ホームページ】サミーホームページ「エンタテインメントスポットページ」
http://www.sammy.co.jp
ギルティギア ゼクスシリーズ公式ホームページ
http://www.guiltygearx.com/

東京都

★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2 アルファビル　☎03-5330-8595
http://www.alpha-st.co.jp/
8/1　15:00　GGXX#RELOAD大会
◆「闘劇2004」のルールに準じます
8/8　15:00　マーヴルVSカプコン2ランバト
◆参加費無料
8/22　15:00　第3回 頭文字D3 泥仕合大会
◆コースはランダム、雨・雪・ブーストon固定、四輪駆動は不可
8/29　15:00　第2回KOF NEOWAVE大会
※詳細はHP参照

★ゲームニュートン
板橋区志村3-24-3　☎03-3558-9766
8/8　17:00　VF4FT VFRポイントランキング戦
◆個人戦
8/14　19:00　ストⅢ3rdランバト
◆個人戦
8/21　19:00　Zガンダムランバト
◆2on2
8/28　19:00　ストⅢ3rdランバト
◆個人戦
8/29　17:00　Zガンダムランバト ファイナル
◆2on2
※詳細は店舗まで

★トライアミューズメントタワー
千代田区外神田4-3-10　☎03-5295-2345
http://www.h6.dion.ne.jp/~u_1332/event.htm
8/1　15:00　アウトフォクシーズ「第二回　最強殺し屋決定戦」
8/13　10:00　サムライスピリッツ零SPイベント
◆女性限定フリープレイ、参加費500円、8時から通常のフリープレイ台も設置
8/22　15:00　鉄拳TT大会シングル戦
◆鉄拳3に変更アリ
8/28　12:00　ソウルキャリバーⅡ大会
◆シングル戦
8/28　15:00　ソウルキャリバーⅡ大会
◆3on3戦
※詳細は店舗またはHP参照

★キャロル 瑞江店
江戸川区南篠崎町2-12-9 久栄レジデンス1F　☎03-3677-7609
http://www.geocities.jp/carol_game/
8/1　20:30　第1回VF4FT2on2大会
8/7　20:00　第8回KOF 2003大会
◆予選リーグ戦の後、決勝トーナメント
8/8　20:00　第2回GGXX#RELOAD大会
◆予選リーグ戦の後、決勝トーナメント
毎土曜　20:00　GGXX #RELOAD大会
※当日受付のみ、詳細は当日発表

★ムー大陸熊谷セカンド店
熊谷市大字久保島981-1　☎048-530-1515
8/7　19:00　ヴァンパイアセイヴァー2大会
8/7　21:00　頭文字D3 大会
◆FD限定、赤城夜、18歳以上限定
8/8　14:00　第5回ドラゴンクロニクル大会
◆iアプリアイテム禁止
8/8　16:00　第2回ドラゴンクロニクル幼龍限定大会
◆iアプリアイテム禁止
8/11　15:00　頭文字D3 大会
◆秋名、18歳未満限定
8/13　19:00　ストⅢ3rd大会
8/21　19:00　餓狼 MARK OF THE WOLVES大会
8/28　19:00　マッスルボマー タッグ大会

★セガワールド飯能
飯能市岩沢189-1　☎0429-72-6989
http://www.sega-am.jp/
8/29　14:00　GGXX #RELOAD大会
◆参加費100円、受付は8/27まで、フリープレイ有り
※大会の詳細は店舗まで

千葉県

★アミューズメントエース津田沼
千葉県船橋市前原西2-15-1　☎047-475-8918
毎金曜　19:00　カプエス2 ランバト大会
◆参加費100円
毎土曜　18:00　ギルティギア闘ランバト大会
◆参加費100円

★メッセ102四街道店
四街道市四街道1-2-1 チェリープラザビル1F　☎043-424-6070
8/6　19:00　スパⅡX大会 2nd
◆参加費無料、トーナメント戦、フリープレイ有り
8/7　19:00　ファイターズヒストリー ダイナマイト 大会 3rd
◆参加費無料、トーナメント戦
8/13　19:00　GGXX #RELOAD ランダム2on2大会
◆参加費無料
8/14　17:00　KOF2002大会 トーナメント4rd
◆参加費100円、16:00頃店舗へ、KOF NEOWAVEに変更あり
8/20　19:00　サムライスピリッツ零SP ランダム2on2大会
◆参加費無料
8/27　19:00　GGXX #RELOAD2on2大会
◆参加費無料
8/28　19:00　ヴァンパイアセイヴァー 2nd大会
◆参加費無料、トーナメント戦

茨城県

★桜の牧アミューズパーク
水戸市小吹町2062-3　☎029-244-9900
http://ec.uuhp.com/~smaki/
8/7　20:00　第1回ハイパーストⅡ大会
8/21　20:00　KOF2002大会
8/28　20:00　第1回VF4 FT大会

栃木県

★プレイステージ・マイタウン小山店
小山市城山町3-3-22 VAL3F　☎0285-22-4419
http://www13.plala.or.jp/MY_TOWN/
8/7　17:00　GGXX #RELOAD ランバト7th
8/21　17:00　GGXX #RELOAD ランバト8th
※すべて参加費100円、詳細は店舗またはHP参照

★こころっこJ's小山店
小山市駅東通り2-3-15 イトーヨーカドー小山店2F
☎0285-22-2814
8/10　14:00　第14回ムシキング大会
8/20　14:00　第15回ムシキング大会
※トーナメント、定員8名、参加費100円、小学生以下限定

群馬県

★エスペランサ高崎
高崎市飯塚町370-1　☎027-364-8183
8/29　16:00　ドラゴンクロニクル Under18 限定
◆トーナメント戦

埼玉県

★ゲーム&カラオケ遊々
坂戸市南町3-1　☎049-284-1234
8/1　12:00　対戦格闘ゲームフリープレイ
◆19時まで、Zガンダム、エスカプ、KOF2003など
8/8　12:00　音楽ゲームフリープレイ
◆18時まで、ポップン、DDRなど

★ゲームセンターリンリン
熊谷市拾六間725-1　☎048-533-3054
8/14　19:00　パカパカSP大会
8/28　19:00　パカパカ2大会

北海道

★アミュージアム麻生店
札幌市北区北40条西4-1-1 パボッツ麻生1F　☎011-736-6166
8/1　15:00　ハイパーオリンピック大会
8/1　19:00　KOF2003大会
8/7　16:00　JOJO未来への遺産大会
8/8　19:00　KOF2002大会
8/14　16:00　GGXX #RELOADランバト
8/15　14:00　太鼓の達人イベント
8/21　16:00　KOF2003大会
8/22　17:00　頭文字D大会
8/28　16:00　GGXX #RELOAD大会
8/29　17:00　VF4 FT大会
毎土曜　19:00　VO4大会

宮城県

★アミューズメントパークSAM-1
柴田郡村田町大字沼辺牡丹山42-1　☎022-52-1868
8/29　13:00　第5回アヴァロンの鍵魔道競技会
◆マップランダム、20分、コモン、アンコモンのみ

★ナムコプラボ仙台泉店
仙台市泉区松森字上河原1-1　☎022-773-4171
8/22　13:00　WCCF FREE 定例大会
◆FREE、申し込みは店舗にて

★アミューズメントパークアクライム
仙台市泉区松森字斉兵衛58-1　☎022-375-9908
8/1815　15:00　イニシャルD3大会　D-nation
◆予選、タイムアタックによる上位13名が決勝へ
8/22　15:00　イニシャルD3大会　D-nation 決勝
◆12月まで毎月開催、1月にグランドチャンピオン大会D-BESTを予定
※予選代は実費、詳細は店舗まで

location@arcadiamagazine.com

新潟全域ギタドラ大会「ONE for ALL」開催!!

新潟県内初の大規模ギタドラ大会！ 県外の参加者も大いに歓迎！ この日、ギタドラの神たちが会場に集う！？

【タイトル】「ギターフリークス」&「ドラムマニア」大会「ONE for ALL」
【会場】柏崎ワークプラザ
【住所】新潟県柏崎市田塚3丁目11番地50号
【開催日程】8月8日(日) 13:00からスタート
【参加方法】受付はホームページおよび当日にて
※当日は混乱が予想される為、可能な限りネットでのエントリーをお願いします
【参加費】300円
【ホームページ】http://www.geocities.co.jp/Technopolis-Mars/9141/nigd.htm

8/19 17:00 第55回GGXX#RELOAD 関西ランキングバトル
8/29 15:00 第43回ストZERO3ランキングバトル1on1
※詳しくは店頭またはHP参照

★セガワールド六地蔵
京都市伏見区桃山町山の下32 京都SCビルAM棟2階 ☎075-603-3220
http://www.sega-am.jp/
8/1 15:00 第3回SW六地蔵 アヴァロンの鍵魔導競技会
◆参加費500円、受付は当日14時より、定員16名
8/7 15:00 第1回VF4トーナメント大会
◆参加費100円、受付は当日14:00～、定員32名、Ver未定
8/22 15:00 第3回GGXX #RELOAD3on3
◆参加費100円、受付は当日14:00から、定員32名

大阪府

★タウンスポット 高槻店
高槻市西冠3-1-3 ☎0726-75-8530
8/3 21:00 VF4FT大会
8/10 17:00 ビートマニアⅡDX大会
8/17 21:00 VF4FT大会
8/24 17:00 KOF NEOWAVE大会
8/31 21:00 VF4FT大会

★アミューズメントパーク エルロフト
茨木市宇野辺1-4-3 ☎0726-23-7161
8/1, 15, 29 15:00 ドラゴンクロニクル大会
8/6、20 24:00 ハイパーストⅡ大会
8/8、22 17:00 頭文字D3大会
8/13、27 24:00 Zガンダム大会
8/13 19:00 ポップンミュージック11大会
8/16 17:00 湾岸ミッドナイトMAX大会
8/20 19:00 ビートマニアⅡDX大会
8/27 19:00 ギターフリークス&ドラムマニア セッション大会
毎土曜 25:00 VF4FT大会
毎日曜 26:00 WCCF大会
※そのほかイベントあり、詳細は店頭まで

★エンジョイパラダイス
大阪府東大阪市長栄寺7-3 ☎06-6785-0009
8/1 20:00 ストⅢ3rd大会
8/8 20:00 頭文字D3大会
8/15 20:00 VF4FT大会
8/22 15:00 KOF NEOWAVE大会
8/29 15:00 Zガンダム大会

★ゲームスペースベガス
大阪府大阪市北区天神橋4-12-24 ☎06-6351-2889
8/21 19:00 VF4FT大会
8/22 19:00 ギターフリークス&ドラムマニア セッション大会
8/28 19:00 ストⅢ3rd大会

8/28 20:00 GGXX #RELOAD ランバト
8/29 17:00 鉄拳4 2on2大会
※詳しくは店頭またはHP参照

★アミューズランドガディス
高岡市下関6-1 ☎0766-24-3555
http://gamegoddess.fc2web.com/
8/7 21:00 KOF2002"TEAM MODE"3on3⑦
◆3人1チーム リーグ戦
8/21 21:00 KOF NEOWAVEロンリーバトル①
◆リーグ戦
8/28 21:00 KOF2002"ロンリーバトル5on5"団体戦
◆リーグ戦
※詳しくは店頭またはHP参照

★オレンジハット砺波
砺波市新又147-1 ☎0763-33-1863
http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=d4e7hk
毎週金 19:30 KOF98大会
毎週土 19:30 GGXX #RELOAD大会
※詳しくは店頭または HP参照

京都府

★ゲームスペース プラニー
京都府宇治市広野町西裏100番地 ☎0774-43-9030
8/4 14:00 頭文字D3大会
8/12 20:00 VF4FT大会
8/23 19:00 KOF NEOWAVE大会

★下鴨ヒーロータウン
京都市左京区下鴨高木町46 ☎075-712-4367
8/8 16:00 VF4FT大会
8/23 16:00 KOF NEOWAVE大会

★スーパーヒーロー山科
京都市山科区御陵鳥ノ向町2番地フウキビル1F ☎075-502-5765
8/7 15:00 Zガンダム大会
8/8 16:00 GGXX#RELOAD大会
8/23 16:00 頭文字D3大会
8/29 17:00 VF4FT大会

★ネオアミューズメントスペースa-cho
京都市中京区寺町通四条上ル東大文字302-303 A-Breakビル2F ☎075-251-2323
http://www.a-cho.com/
8/5 17:00 第54回GGXX#RELOAD 関西ランキングバトル
8/14 12:00 「Duelling the KOF」 KOF'98、2002全国大会
◆両タイトルのベスト16まで決定
8/15 13:00 「Duelling the KOF」 KOF'98、2002全国大会
◆決勝戦

8/下旬 未定 VF4 FT パンピ杯大会
◆3on3、45秒の3本勝負

新潟県

★エリナ
西蒲原郡岩室村津雲田640 ☎0256-82-4541
http://www15.ocn.ne.jp/~erina/
8/7 20:00 頭文字D3 いろは坂最速王決定戦
◆トーナメント方式、いろは坂下り晴れ
8/21 19:00 第4回頭文字D3 エリナ杯 一次予選
8/21 21:00 第4回頭文字D3 エリナ杯 二次予選
※参加費100円、トーナメント、48名様まで

★ゲームセンターテクノポリス
長岡市要町1-8-50 ☎0258-33-1516
http://kisnet.or.jp/otake/tecnopolis.html
8/8 18:00 KOF NEOWAVE大会
◆カード使用推薦、その他未決定
8/21 21:00 VF4 FT 3on3大会
◆3本先取／45秒設定

★ゲームセンターGLAD
長岡市城内町1-2-6 ☎0258-36-7737
http://www4.kiwi-us.com/~glad/
8/7 14:00 GGXX #REROADレディース大会
8/8 14:00 GGXX #REROAD2on2大会
8/14 20:00 ストⅢ3rd大会
8/21 14:00 ギルティギア闘大会
8/22 14:00 ザ・ランブルフィッシュ大会
8/29 14:00 GGXX #REROADシングル大会
※大会に関する詳細は店舗まで

★セガワールド長岡
長岡市川崎町字野口1447-1 ☎0258-38-0732
8月下旬 15:00 頭文字D3第6回セガワールド長岡最速決定戦
※トーナメント方式、大会に関する詳細は店舗まで

★プラボ新潟
新潟市堀之内南 2-19-14 和合ビル1F ☎025-245-9631
8/1 17:00 ストⅢ3rd大会
◆受付16時30分、個人戦
8/8 17:00 GGXX #RELOADランバト
◆受付16時30分、個人戦
8/15 17:00 ストZERO3大会
◆受付16時30分、個人戦
8/22 17:00 GGXX #RELOAD 2on2大会
◆受付16時30分、個人戦
8/29 17:00 VF4FT大会
◆受付16時30分、個人戦
※参加費無料

★アミューズメントパーク宝島十日町店
十日町市字上島丑735-1妻有ショッピングセンター内 ☎025-752-0232
8/1 13:00 VF4FTオールジャンキーバトルロイヤル2
◆VF4FTによる交流会、参加費300円

富山県

★アミューズメント アズプレス
富山市大島1-24 ☎076-423-2890
http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=azpress
8/1 17:00 リアルバウト餓狼伝説2大会
8/7 20:00 餓狼伝説SP 3on3大会
8/8 17:00 GGXX #RELOAD ランバト
8/14 20:00 ストⅢ3rd大会
8/15 17:00 リアルバウト餓狼伝説2 2on2大会
8/20 20:00 月華の剣士2大会
8/21 20:00 GGXX #RELOAD 2on2大会
8/22 17:00 KOF NEOWAVE大会

8/14 20:00 第1回ストⅢ3rd大会
◆予選リーグ戦の後、決勝トーナメント
8/15 20:30 第2回VF4FT大会
◆予選リーグ戦の後、決勝トーナメント
8/21 20:00 第3回Zガンダム 2on2大会
8/22 20:00 第3回KOF NEOWAVE大会
◆予選リーグ戦の後、決勝トーナメント
8/28 20:00 第5回ザ・ランブルフィッシュ大会
8/29 20:00 第3回VF4FT 2on2大会

★ゲームシティ板橋店
板橋区小茂根1-32-9 ☎03-5965-6013
http://www.city-e.co.jp/
8/7 16:00 ギターフリークス大会
8/8 16:00 第13回クイズマジックアカデミー賢王杯
◆ホスト固定、店内対戦での大会
8/15 16:00 頭文字D3大会
8/21 16:00 バトルギア3Tuned大会
8/22 16:00 第12回クイズマジックアカデミー実力テスト
◆ホスト固定、ジャンル形式再選択禁止、店内対戦での大会
8/28 18:00 VF4 FT大会林檎杯
※詳細は店頭またはHP参照

★ゲームラビリンス
練馬区北町2-36-24 ☎03-3935-8022
8/21 17:00 GGXX #RELOAD大会
8/27 17:00 ストⅢ3rd大会

★秋葉原 Jゲーム
千代田区 外神田4-3-10 4F ☎03-5296-6625
8/8 13:30 第10回餓狼伝説スペシャル大会
◆グループリーグ後、決勝トーナメント

神奈川県

★ゲームファンタジア茅ヶ崎店
茅ヶ崎市新栄町7-5 ☎0467-87-8802
http://www.gamefantasia.jp/tenpo/chigasaki.html
8/8 18:00 CAPCOM VS. SNK 2大会
◆トーナメント、定員16名
8/22 18:00 VF4FT大会
◆トーナメント、定員16名
※すべて参加費無料

★ムトス相模原店
相模原市中央2-1-5 ☎042-776-5001
8/1 13:00 WCCF大会 昼の部
◆参加費1000円、レギュレーションフリー
8/1 19:00 WCCF大会 夜の部
◆参加費1000円、レギュレーションフリー
8/15 10:00 ダービーオーナーズクラブ大会
◆個人戦
8/22 15:00 バーチャロンフォース大会
◆女性限定、大会後フリープレイあり、参加費100円

★ムトス・イースト
座間市ひばりが丘4-18-13 ☎046-257-2413
8/8 15:00 VF4 FT VFRポイントランキング戦
◆3on3、参加費100円、受付OPENより
8/20 20:00 VF4 FT VFRポイントランキング戦
◆3on3、参加費100円、受付OPENより
8/21 19:00 バーチャロンフォース
◆2on2、参加費無料、受付18時より
8/22 12:00 WCCF U-5大会
◆参加費1500円、受付18時より
8/24 14:00 KOF2002 神奈川大会 予選
8/28 12:00 DDR大会
8/31 18:00 GGXX #RELOAD大会
◆2on2、参加費100円、受付17時より

★パンピアード横浜
横浜市西区南幸1-5-24 大洋ビル1F ☎045-311-8324
http://www.nona.dti.ne.jp/~pasopi/
毎土曜 18:00 VF4 FT PPR ランキングバトル
◆シングル戦、45秒の3本勝負、当日受付のみ

『ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002』の大会をピックアップ！

企画コンセプトはプレイヤーの交流とゲームセンターのネットワーク作り。各地で予選を行ない、神奈川県の大船ニューヨークにて決勝を行なう。もちろん他県からの遠征OK!! 大会後には野試合も予定しているのでぜひ遊びに来てほしい!!

【タイトル】『ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002』神奈川大会
【開催概要】『ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002』のゲーム大会。東京都と神奈川県のゲームセンターで予選を行なう。各店舗での予選ではそれぞれイベントを用意!! また、決勝当日には大御所、極限堂、ガンピ、キャベツ、書記、モリモッチ、も～じゅう、キャップ(敬称略)などを決勝大会特別招待枠として招待予定。
【開催日程】予選日程：2004年8月19日～8月30日まで開催 予選はすべて14時から開催。
本戦日程：2004年9月4日
※決勝の開始時間などはホームページにて発表。
【大会ルール】シングル戦(一人3キャラ制)、1P／2Pの選択はジャンケンにて決定、対戦は60秒、キャラ変更可。
【決勝会場】ニューヨーク大船
住所：神奈川県鎌倉市大船1-22-26大船会館2階 TEL：0467-44-0027
【参加方法】各店舗にて受付
【主催】ヨツンヘイム宮殿神奈川支部 みんとる～むKOF
【WEBサイト】http://www.utinti.com/~bokura/kanagawa/

【予選店舗一覧】

開催日	店舗名	住所	電話番号
神奈川県エリア			
8月19日	スーパーゲッツ	藤沢市藤沢93	0466-26-9108
8月22日	ニューヨーク大船店	鎌倉市大船1-22-26 大船会館2階	0467-44-0027
8月24日	ムトス 相模大塚店	座間市ひばりが丘4-605-2	0462-57-2413
8月26日	ファンファン本厚木店	厚木市中町2-1-6	046-294-0166
8月28日	リスボア大和店	大和市大和東1-3-12	046-260-4888
8月29日	クイック淵野辺店	相模原市鹿沼台2-23-7 エトワール鹿沼台1F	0427-76-2530
8月30日	コンピューターランド小田急相模原店	座間市相模ヶ丘1-24-14	042-746-6876
東京都エリア			
8月17日	タイトードリーム町田店	町田市原町田6-21マツヤマビル	042-739-6196
8月28日	ジャスパ板橋区役所前店	板橋区仲宿64-4 電気のミヨシヤビル2F	03-3964-3008

http://www.arcadiamagazine.com/branch/event.html

8/28　16:00　VF4 FT お手並み拝見4 店舗予選
◆人数制限無し、個人トーナメント

香川県

★ハイテクランド セガ 丸亀
丸亀市川西町北2319-1　☎0877-28-0660
http://www.sega-am.jp/

8/14　20:00　頭文字D3 峠道最速王決定戦vol.4
◆定員16名、詳しくは店頭まで
8/28　20:00　VF4 FT 激闘"序章"
◆定員16名、詳しくは店頭まで
毎金曜　20:00　イベント対戦バトルナイトフィーバー
◆100円2クレのビデオゲームあり

★マックスプラザ善通寺
善通寺市中村町1798-2　☎0877-63-4333
毎土曜　22:00　GGXX #RELOAD&闘 大会
毎日曜　20:00　麻雀格闘倶楽部3&MJ2大会

高知県

★ハイテクランドセガ土佐
高知市朝倉字中道甲335-5　☎088-840-9067
http://www.sega-am.jp/

8/13　19:00　GGXX #RELOAD大会
8/13　21:00　頭文字D3峠最速バトル
8/14　16:00　Zガンダム 2on2バトル
8/14　19:00　KOF NEOWAVE大会
8/15　16:00　アヴァロンの鍵大会
8/15　19:00　VF4FT大会
※詳細は店頭、店舗HPをご覧ください

福岡県

★MAHODO（マホードー）
北九州市八幡西区折尾1-12-14　☎093-695-0632
http://www1.bbiq.jp/mahodo.com/index.htm

8/7　20:00　VFR VF4FT 3on3大会
◆VFRポイント戦
8/8　18:00　サムライスピリッツ零SP大会
◆ルール未定
8/14　18:00　GGXX #REROADランバト大会
8/15　18:00　Zガンダム大会
8/21　18:00　頭文字D3大会
8/22　13:00　VFR VF4FTカップ戦
5on5 MAHODO杯
◆8/15受付締切り。当日12:00集合
8/28　18:00　KOF NEOWAVE大会
◆ルール未定
8/29　15:00　ソウルキャリバーⅡ大会
◆ルール未定
※カップ戦以外、参加費ひとり100円、詳細は店頭または HPでご確認ください。特にルール未定のものは用確認！

★トンボハウス大橋店
福岡市南区大橋1-9-1　☎092-553-1081
8/29　16:00　GGXX#RELOAD大会
◆参加費100円

★アカトンボ西新店
福岡市早良区西新4-7-7　☎092-844-6553
8/15　16:00　ソウルキャリバーⅡ大会
◆シングル戦、キャラ固定

奈良県

★キャノンショット
奈良市二条町2-4-14　☎0742-35-3208
8/7　19:00　VF4FT大会
8/8　14:00　ドラゴンクロニクル大会 昼の部
8/8　20:00　ドラゴンクロニクル大会 夜の部
8/14　20:00　GGXX#RELOAD大会
8/14　22:00　音楽ゲームイベント
8/15　20:00　頭文字D3&バトルギア3チューンド&湾岸ミッドナイトMAX大会大会
8/21　19:00　KOF NEOWAVE大会
8/28　22:00　バーチャロンFORCE大会

和歌山県

★ゲームストリートミルカトル 加納店
和歌山市加納319-1　☎073-476-3033
http://www8.ocn.ne.jp/~millequa/
8/7　19:00　GGXX #RELOAD大会ランバト
8/28　19:00　GGXX #RELOAD大会3on3
※詳細は店舗まで

鳥取県

★スーパーヒーロー倉吉
鳥取県倉吉市見日町633　☎0858-22-5255
8/14　14:00　アヴァロンの鍵 魔導競技会
8/21　20:30　VF4FT大会
8/28　17:30　KOF NEOWAVE大会

島根県

★ゲームスポットハロウィン
出雲市渡橋町985-3　☎0853-23-0731
8/7　17:00　ゾイドインフィニティ大会
◆トーナメント方式、カード使用可
8/21　18:00　GGXX #RELOAD大会
◆トーナメント方式、シングル

岡山県

★ファンタジスタ
倉敷市玉島爪崎162　☎086-523-6555
http://www.am-fantasista.com
8/1　15:00　ストⅢ3rd大会
8/7　19:00　サムスピ零SP全国大会予選前夜祭
8/8　15:00　サムスピ零SP全国大会予選3on3
8/14　15:00　KOF NEOWAVE大会
8/15　15:00　GGXX#RELOAD ランバト大会
8/21　20:00　VF4FT3on3大会
◆VFRポイントランキング戦
8/28　15:00　GGXX#RELOAD ランバト大会
8/28　19:00　カプエス2大会
8/29　15:00　サムライスピリッツ零SP ランバト大会

広島県

★広島GIGO
広島県広島市中区本通3-5せらかく本通ビル　☎082-541-6345
8/7　18:00　頭文字D3店舗大会
◆秋名 下り 晴れ
8/14　18:00　KOF NEOWAVE 店舗大会
8/21　15:00　WCCF WINNER's CUP 3rd
◆32名、予選リーグ、決勝トーナメント

8/21　17:00　KOF NEOWAVE大会
8/22　17:00　ザ・ランブルフィッシュ大会
8/28　17:00　GGXX#RELOAD フリープレイ大会
◆参加費500円、22時まで
8/29　17:00　GGXX#RELOAD大会

★チャレンジャー追手門店
茨木市西安威1-5-211　☎072-643-4444
http://www.challenger-am.com/
毎土日祝　9:00　追手門店フリーイベント
◆チケット購入制、〜18:00まで

★ハイテクセガアビオン
大阪市浪速区難波中2-3-15MMOビル1〜2F　☎06-6645-7692
http://www.sega-am.jp/
8/8　15:00　ゾイドインフィニティ 大会
8/29　15:00　WCCF CUP WINNER'S CUP THE 3rd 店舗予選
※大会はすべて参加費無料、末尾が1の日はすべてアビオンDAY、お得なイベント実施中、詳細は店舗まで

★セガワールド布施
大阪市長堂1-1-1 ロンモール布施内　☎06-6783-6999
http://www.sega-am.jp/
8/8　14:00　VF4FTお手並拝見四店舗予選
◆シングルトーナメント、参加費100円
8/13　14:00　ムシキングカーニバル
◆参加定員16名
8/22　14:00　WCCF WINNER`S店舗予選
◆参加定員32名、参加費1500円
8/29　16:00　ゾイドインフィニティFUSE最強ゾイドウォーリア決定戦
◆シングルトーナメントを予定（変更有り）

★アミュージアム茶屋町店
大阪府大阪市北区茶屋町15-34　☎06-6377-7767
8/1　19:00　クイズマジックアカデミー大会
8/8　未定　ドラゴンクロニクル大会
8/15　19:00　お盆だよ月華の剣士第二幕大会
8/22　19:00　KOF NEOWAVE大会
8/28　19:00　VF4FT大会
8/29　19:00　DDR大会
※すべて参加費無料、詳細は店舗まで

★セガワールド枚方
枚方市須山町83-1　☎078-898-9019
http://www.sega-am.jp/
8/8　16:00　WCCF全国大会店舗予選
◆U-5、定員32名
8/27　20:00　第10回WCCF枚方チャンピオンカップ
◆U-5、定員32名、WCCFグッズ抽選会あり

兵庫県

★三宮サンクス
神戸市中央区琴の緒町5-4-5 高架下404〜407　☎078-271-0335
http://www.sega-am.jp/
8/7　15:00　Zガンダム大会
◆予選:リーグ、決勝:トーナメント
8/8　15:00　バーチャロン4TH サンクスM田杯2on2
8/14　18:00　バーチャロン オラトリオタングラム大会
◆リーグ戦
8/15　15:00　サムライスピリッツ零SP-三ノ宮降兵番付-
8/21　15:00　Zガンダム大会
◆タッグ戦
8/22　15:00　バーチャロン4TH サンクスM田杯
◆タッグ戦
8/29　16:00　バトルギア3チューンド大会
◆バトルモード、トーナメント戦
毎週火曜　18:00　GGXX#RELOAD ランバト
◆2本先取、予選リーグ、決勝トーナメント
毎週土曜　15:00　GGXX#RELOAD ランバト
◆2本先取、予選リーグ、決勝トーナメント
※大会は都合により変更・中止する場合がございます。

近畿

大阪府

★チャレンジャーGAMGAM店
吹田市岸部南1-24-9　☎06-6317-0433
http://www.challenger-am.com/
8/7　13:00　第3回SCNチャンピオンシップ戦(IKUSA)-天下布武-1日目 3on3戦
◆WEBエントリーのみ
8/8　12:00　第3回SCNチャンピオンシップ戦(IKUSA)-天下布武-2日目1on1戦
◆WEBエントリーのみ
8/21　12:00　サムライスピリッツ零SP 第二回ドン・ぱんちょ杯 1日目・1on1
◆WEBエントリーのみ
8/21　17:30　サムライスピリッツ零SP ドン・ぱん子杯・レディース2on2
◆レディースのみ参加可能、女装可
8/22　12:00　サムライスピリッツ零SP 第二回ドン・ぱんちょ杯 2日目・3on3
8/28　19:00　SCNソウルキャリバーⅡ大会
◆シングル戦、決勝戦はSCNサイトで動画公開!!
8/28　19:00　SCNソウルキャリバーⅡ2on2タッグバトル
◆勝ち抜き戦
毎日・月・火　10:00　GGXX#RELOADフリー対戦会(対戦台3組)
◆参加費1000円(1日)
毎日・月・火　10:00　機動戦士Zガンダムフリー対戦会(通信4台)
◆参加費600円(1日)
毎水・木　10:00　VF4FTフリー対戦会(対戦台1組)
◆参加費600円(1日)、カード使用不可
毎水・木　10:00　ストⅢ3rd対戦会(対戦台2組)
◆参加費600円(1日)
毎金曜　10:00　KOF NEOWAVEフリー対戦会
◆参加費1000円(1日)

★チャレンジャー関大前店
吹田市千里山東1-14-2　☎06-6389-8072
http://www.challenger-am.com/
8/1　18:00　第1回 ゾイドインフィニティ大会
8/7　18:00　第1回 KOF NEOWAVE大会
8/8　18:00　第1回 VF4FT大会
8/14　18:00　第30回 GGXX #RELOAD大会
8/15　18:00　第10回 ハイパーストⅡ大会
8/21　18:00　第2回KOF NEOWAVE大会
8/22　18:00　第1回 湾岸ミッドナイトMAX大会
8/28　18:00　第31回 GGXX#RELOAD大会
8/29　18:00　第2回 ゾイドインフィニティ大会
※すべて参加無料、詳細は店舗まで

★チャレンジャー土居店
守口市土居町8-11　☎06-6994-7476
http://www.challenger-am.com/
8/14　20:00　第1回VF4FT大会
◆ルールは当日決定
8/22　17:00　第10回GGXX#RELOAD大会
◆トーナメント戦

★チャレンジャーアババ天神橋店
大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇ビル1F　☎06-6357-6677
8/1　17:00　KOF NEOWAVE大会
8/7　17:00　Zガンダム フリープレイ大会
◆参加費500円、22時まで
8/8　17:00　ポップンミュージック11大会

台湾プレイヤー参戦!!

『ソウルキャリバーⅡ』の大会をピックアップ！

株式会社チャレンジャーが『ソウルキャリバーⅡ』の大会を開催!!　司会・実況は、第1回闘劇で実況を務めたのあの畑中 公芽!!　しかも台湾プレイヤーの参戦も明らかに!!

【タイトル】「第3回SCNチャンピオンシップ　戦（IKUSA）−天下布武−」
【開催概要】『ソウルキャリバーⅡ』全国大会（1on1、3on3を2日に渡り開催）
【開催日程】3on3:2004年8月7日(土)　13:00より開始
1on1:2004年8月8日(日)　12:00より本戦トーナメント、
16:00より決勝トーナメント開始
【大会会場】チャレンジャーガムガム店
住所:大阪府吹田市岸部南1-24-9　TEL:06-6317-0433
・『ソウルキャリバーⅡ』対戦台7組設置予定(対戦2本・100円2クレジット制)
・フリードリンクサービス(開催2日間)
・開催中は大会スペース確保の為、一部のゲーム機を除いて『ソウルキャリバーⅡ』以外のゲーム機は稼働いたしません。
【大会ルール】■3on3ルール
チーム内、同キャラ可。1P／2Pの選択は、ジャンケンで決定します。1本50秒、3本先取で行ないます。対戦ステージはランダムに決定。全キャラ使可。使用キャラの途中変更はできません。機械の不都合により対戦が中断した場合は、速やかにスタッフにお申し出ください。その際、中断前の勝敗数は有効となります。
■1on1ルール
本戦トーナメント後、上位者+シード枠者、計32名での決勝トーナメントを行ないます。7月末日時点でSランク者に関しては無条件で決勝トーナメントシード枠を設けます。そのほかのルールは3ON3に準ずる。
【参加方法】当日エントリーは行ないませんので必ずチャレンジャーWEBサイトよりエントリーをお願い致します。
【主催・運営】株式会社チャレンジャー　WEBサイト:http://www.challenger-am.com/
【問い合わせ】チャレンジャーガムガム店
TEL:06-6317-0433 担当:松井・畑中　MAIL:info@challenger-am.com

イベント準備会に情報を掲載してみませんか？

●大会名　●主催者　●参加資格　●ルール　●開催場所&日時　●連絡先
上記項目をアルカディア編集部・イベント準備会あてにお送りください。★ユーザー主催の場合は開催場所の承諾を得た上で連絡をお願い致します。
郵送 〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル(株)エンターブレイン　アルカディア編集部 イベント準備会 係
FAX 03-5433-7212　MAIL location@arcadiamagazine.com

「全国猛者探索委員会」発！

今月の猛者たち

あのクイズ女王が降臨!!

今月は神奈川県で行なわれた『クイズ マジックアカデミー』の大会、「賢竜杯」をピックアップ。参加者だけでも64名という大規模な大会にあのクイズ女王が登場し大盛況だったようだ。次回からもビッグなイベントを紹介する予定なのでドンドン情報を送ってほしい。

猛者探索委員会&お(26)

北海道・東北

■アミュージアム麻生店(北海道)

◇VO4ランバト 6/5・16名
優勝：なおきキュンキュン隊(ライA・γ)
2位 G-7休養中 3位 狐

◇「Duelling the KOF」KOF98 全国店舗予選 6/12・14名
優勝：かすみLOVE☆、ロリコンかわじ
2位 市販、野村阪神

◇「Duelling the KOF」KOF02 全国店舗予選 6/12・14名
優勝：トシロー、野村阪神
2位 スダ、ハカセ

◇VO4ランバト 6/12・18名
優勝：脳卒中(アファC/c 林)
2位 ナオキュンキュルルン隊 3位 ポップン

◇KOF2003大会 6/13・11名
優勝：かすみLOVE☆(デュオロン、アッシュ、牙刀)
2位 紅虎マスク 3位 ペコ

◇GGXX #大会6/19・32名
優勝：ALK(ディズィー)
2位 ギルガメッシュ 3位 貴助

◇VO4ランバト 6/19・20名
優勝：狐しっぽ(テムA・慈愛)
2位 ミスド 3位 情報機械科

◇VO4ランバト 6/26・18名
優勝：週日プレイヤーズ(γ・Jane)
2位 今更AOC 3位 CUBEさん

◇Zガンダム大会 6/27・14名
優勝：21世紀(キャラ変更可)
2位 余裏 3位 さくらたんときさらぎママ

■深川セントラルボウル(北海道)

◇スターターデッキバトル4 supported by アヴァロンズゲート 6/20・16名
セクション1(3レアバトル)
優勝：エデン
2位 F 3位 ミント
セクション2(ノンリミットバトル)
優勝：D.K
2位 アリューシャ 3位 パティ

■ナムコプラボ 仙台泉店(宮城)

◇WCCF FREE大会 6/27・16人
優勝：川辺 潤一(ヴァルデマール)
2位 佐藤 孝司

■アミューズメントパークSAM-1(宮城)

◇第3回アヴァロンの鍵魔導競技会大会 6/27・16人
優勝：まりっぺ
2位 owl 3位 ゲルポミ

■カレッジスクエア(山形)

◇ポップンミュージック11 第3回 TE2大会 6/20・10名
優勝：ジャムヲタ
2位 てち 3位 SUE

■J&B山大前店(山形)

◇第22回GGXX# 大会 6/20・24名
優勝：ユウキ(ジョニー)
2位 トッシー 3位 任侠と書いて人魚

関東

■桜の牧アミューズパーク(茨城)

◇ハイパーストⅡランバト 6/5・24名
総合優勝：徹T(N-ザンギ)
優勝：ASTEKA(X-ブランカ)
2位 あきんど

◇KOF2002ランバト最終節 6/12・16名
総合優勝：アルテマ(ラモン・裏クリス・庵)
優勝：ナス(ビリー・チョイ・ウィップ)
2位 ボーシメン 3位 セコム

◇「Duelling the KOF」KOF2002 6/26・38名
優勝：とっくにご存じなんだろ?/まさ(庵・裏京・紅丸・ユリ・マリ)、カズ(チョイ・キム・ビリー・レオナ・アンヘル)
2位 cool!!ブラックマンバ

◇「Duelling the KOF」KOF98 6/28・18名
優勝：ヘタレ系/いちく(庵・京・アテナ・ルガール・タクマ)、サーブルス(キング・裏クリス・マチュア・裏社・舞)
2位 ゴッドハンド

■プレイステージマイタウン小山店(栃木)

◇GGXX#ランバト3rd 6/5・16名
優勝：ダラ(梅喧)
2位 夕霧 3位 成駿

◇GGXX#ランバト4st 6/19・14名
優勝：夕霧(ミリア)
2位 ちーくん 3位 ジュン

◇GGXX#ランダム2on2 6/26・20名
優勝 ユキ(ディズィー)、めいら(ジョニー)
2位 夕霧、女郎花 3位 ちーくん、ユウ

■こころっこJ's小山店(栃木)

◇第12回ムシキング大会 6/19・16名
優勝 入野 力哉
2位 松本 直樹 3位 大塚 瑠久、吉田 涼太

■エスペランサ高崎(群馬)

◇ドラクロ最強マスター決定戦 7/2・12名
優勝：アンダーテイカー(闇の最強種)
2位 キモノワヨイ 3位 デルタ

■ゲームセンターリンリン(埼玉)

◇GGXX#大会 6/5・21名
優勝 隆(エディ)
2位 KC 3位 イヌキ

◇GGXX#大会 6/12・21名
優勝：夕霧(ミリア)
2位 青肉 3位七

◇GGXX#大会 6/19・32名
優勝：フレッド(ソル)
2位 グラ 3位 R

◇GGXX#大会 6/26・27名
優勝：モロ(イノ)
2位 赤 3位 409

■セガワールド飯能(埼玉)

◇ギルティギア 謎大会 6/26・12名
優勝：-Re:Act-(スレイヤー)
2位 カルロ 3位 偽DIO

◇GGXX#3on3大会 6/27・84名
優勝：緒龍(エディ)
2位 ヒサメ?ヒサメさん?
3位 俺たち2人で2000万パワーズ

■メッセ102 四街道店(千葉)

◇ファイターズヒストリーダイナマイト大会 6/4・20名
優勝：アロハ(リー)
2位 百歩厨 3位 ぱるん

◇サム零SP ラウンド2 6/5・19名
優勝：アズさん(覇王丸)
2位 森ミナ厨 3位 シノ

◇GGXX#大会第3期ランバト ラウンド5 6/11・28名
優勝：Shadow(エディ)
2位 N O 3位 サンチヨ

◇サム零SP ラウンド3 6/19・15名
優勝 岩(右京)
2位 シノ 3位 梅弟

◇GGXX#大会第3期ランバト ラウンド6 6/25・20名
優勝：アロハ(ファウスト)
2位 ところてん 3位 しゅり

◇KOF2002 トーナメント大会 6/26・18名
優勝：熊@柏(ビリー・クラーク・ラルフ)
2位 テラ 3位 なにわ

■ゲーム ニュートン(東京)

◇ストⅢ3rdランバト 6/26・24名
優勝：メスター(ユン)
2位 こくじん 3位 杉山

◇Zガンダムランバト 7/3・12名
優勝：ヒゲ、ナナシ(キャラ変更可)
2位 中尉、メテオ

◇VF4EVO 3on3大会 7/4・39名
優勝：マスクドヒジテツ(ジャッキー)、ミスターサタン(サラ)、みなみ(カゲ)
2位 たくっ、ミ、いのっち

■キャロル 瑞江店(東京)

◇第24回VF4EVO大会 6/6・28名
優勝：原黒商事/中山ビートマニア(アキラ)、暇神(アオイ)

◇第1回Zガンダム大会 6/13・18名
優勝：松嶋(Zガンダム)、大宜味(ギャプラン)

◇第25回VF4EVO大会 6/20・18名
優勝：ジュリ遠藤(アオイ)

◇第3回TRF大会 6/26・22名
優勝：のっぷ(ゼン)

◇第7回KOF2003大会 6/27・16名
優勝：ジョナサン(牙刀・デュオロン・K')

■トライアミューズメントタワー(東京)

◇サム零SP5on5大会 6/13・65名
優勝：トップブリーダー推奨ボイドインフィニティ零SP/タケ、ふせますた、トビ、鳥フル、HK(キャラ変更可)

◇とらたわ杯ソウルキャリバー2大会シングル戦 6/19・27名
優勝 牛(吉光)
2位 エイチプリン 3位 Naru

◇とらたわ杯ソウルキャリバー2大会3on3 6/19・27名
優勝：K.K.D!/KOEDOYA(アイヴィー)、KT(ヴォルド)、Dekka-cho

◇サム零SP「第二回ドン・ばんちょ杯」3on3店舗予選 7/3・33名
優勝 無職チーム/トモノ(雲飛)、ウチヤマ(幻十郎)、シン(水邪)

■大久保アルファーステーション(東京)

◇第1回TRF大会 6/6・14名
優勝：ハレごろ～(ヒカリ)
2位 叩かないで …for池袋

◇マーヴルVSカプコン2ランバト第8期4回戦 6/13・14名
優勝：みつ(アイアンマン、ストーム、ケーブル)
2位 マルクKY 3位 みつたか

◇KOF98、2002合同大会 6/27・14名
優勝：デチオMM(キャラ変更可)
2位 りぎょう 3位 アナキン

■ゲームシティ板橋店(東京)

◇第11回QMA賞王杯 6/13・23名
優勝：はんちょ
2位 カムカム 3位 KATSJ

◇第8回バトルギア3Tuned大会 6/19・10名
優勝：鵺隊長
2位 MAD 3位 Heki

◇第5回頭文字D3大会 6/20・12名
優勝：DRAX(EVO.Ⅳ)
2位 ガトー 3位 アキラ

◇第10回QMA実力テスト 6/27・30名
優勝：けー
2位 ロン 3位 FITZ

■ムトス・イースト(神奈川)

◇Zガンダム大会 6/6・20名
優勝：マジ!!/KZZ(ガブスレイ)、ボル(ギャプラン)
2位 お肉とキヨ様 3位 いつも遅刻しないでください

◇GGXX#大会 6/27・17名
優勝 KK(ディズィー)
2位 ニクマン 3位 ボル

■ゲームファンタジア茅ヶ崎(神奈川)

◇カプエス2大会 6/13・10名
優勝：スズキ(ガイル・バイソン・豪鬼)
2位 EJ

◇Zガンダム大会 6/27・20名
優勝：キノまかせ(ガンダム・アッシマー)
2位 一般兵士

■ゲームインファンファン藤沢店(神奈川)

◇Zガンダム 量産機大会 6/20・16名
優勝：オレダヨオレ(大会運営側指定)
2位 金 3位 スカポン、オナカイタイノオ

◇アヴァロンの鍵 魔導競技会 6/27・11名
優勝：リク

■パソピアード横浜(神奈川)

◇第3期PPR VF4 EVOランバト 6/5・26名
優勝：でらあきら(アキラ)
2位 らり太

◇第3期PPR VF4 EVOランバト 6/12・24名
優勝：ちび太(リオン)
2位 でらあきら

◇第3期PPR VF4 EVOランバト 6/19・17名
優勝：巌流影(カゲ)
2位 らり太

◇サム零SP パソピ杯 6/19・39名
優勝：ビット(ガルフォード)
2位 むつべ

◇第4期PPR VF4 EVOランバト 6/26・29名
優勝：でらあきら(アキラ)
2位 SHU

■ゲームラボアップル(神奈川)

◇QMA「賢竜杯」 6/26・64名
優勝：けー
2位 いか氏 3位 シュウ

中部

■セガワールド長岡(新潟)

◇頭文字D3 史上最速伝説3 6/20・64名
優勝：トランス(FD)
2位 マサヤ 3位 トモカズ

■プラボ新潟(新潟)

◇ストⅢ3rd大会 6/6・11名
優勝 葵(オロ)
2位 わたR 3位 TMO

◇GGXX #ランバト大会 6/13・14名
優勝：ディ(ヴェノム)
2位 チク 3位 D.D.D

◇GGXX #ランバト大会 6/26・11名
優勝：でぃ(エディ)
2位 キューモト 3位 チク

■エリナ(新潟)

◇頭文字D秋名 下り 晴れ 最速王決定戦 5/29・18名
優勝：もんぜつR(スカイライン R32)
2位 バァちゃん 3位ミンメイ

◇頭文字D3エリナ杯 6/12・40名
優勝：LAY(スピR)
2位トランス 3位 藤原中華店

◇第14回VF4EVOエリナ杯 6/19・20名
優勝：シッコック(ベネッサ)、ヒロ(アキラ)
2位 ギチ、サラMK 3位 ミント、きよし

◇頭文字D 土坂 大路 晴れ 最速王決定戦 6/26・19名
優勝：カズフミ(エボ5)
2位 タカシ 3位 ヒロ、つっちー

■アミューズメントアズプレス(富山)

◇餓狼伝説 6/5・22名
優勝：JUMP 電器(テリー)
2位 JUMP 海王 3位 MAX 相澤

◇GGXX#2on2大会 6/6・16名
優勝：あわびっこ/クロロ(ジョニー)、じゃり(メイ)
2位 アワビッコ2 3位 俺たちDASHベガ、とんぼさん復帰しました

◇リアルバウト餓狼伝説2大会 6/12・12名
優勝：ザ・ゼガール(クラウザー)
2位 野菜の大根 3位 EVO、ひろひと

◇KOF2002大会 6/20・11名
優勝：三代目ラルフ(ラルフ、大門、マキシマ)
2位 二代目ラルフ 3位 KKB、ヨッシー

■アミューズランドガディス(富山)

◇KOF2002 TEAM MODE3on3 6/5・18名
優勝：歌姫とチャンプと腐れ外道/望月(クラーク)、やいこ(ユリ)、AKD
2位 北陸3県民@夏の陣 3位 ビジュアル3、ジュウライ

◇VF4EVO駅地下百拳乱舞1on1R1 6/12・15名
優勝：純白(サラ)
2位 2番セカンド和田 3位 傾奇者アキラ、マッスル北陸

◇VF4EVO駅地下百拳乱舞1on1R2 6/12・15
優勝：片桐ジャッキー(ジャッキー)
2位 純白 3位 D.I.O、まーな

◇「Duelling the KOF」KOF2002全国大会予選 6/19・46名
優勝：リサカモン/ハヤト(レオナ・ラモン・社・ロバート・クラーク)、ボーラー(紅丸・裏社・K7'・ビリー・裏クリス)
2位 戸惑呂兄弟

◇「Duelling the KOF」KOF'98全国大会予選 6/19・26名
優勝：待ちぼうけって最高だよね/オルカ・カツチミン
2位 98やってません

◇KOF2002 トーナメントバトル1on1 6/26・19名
優勝：4号(キム・チャン・チョイ)
2位 イノケン 3位 ポイ望月、紅月

近畿

■セガワールド六地蔵(京都)

◇第3回GGXX#連勝王決定戦 6/13・17名
優勝：たら(エディ) 18人抜き
2位 スタップ 3位 カズ

◇第15回WCCFセガワールド六地蔵カップ 6/20・28名
優勝：ニューカッスルレレレレレ
2位 ハ・ソッチュS<K> 3位 プリプリ06、ASローマ

■ネオアミューズメントスペースa-cho(京都)

◇GGXX#50回関西ランキングバトル 6/10・135名
優勝：MGA(ポチョムキン)
2位 大将 3位 蝿

◇サム零SP 第3回あちょぉ～杯気対弐 6/12・50名
優勝：貝沼レジャーランド京都本店/よんすん(狂死郎)、プーロ(幻十郎)
2位 デスノート

◇ストZERO3第42回ランバト2on2 6/13・38名
優勝：今日はぶっぱナシで/TOMA(ナッシュ)、ろみぃ(バルログ)
2位 エナリスト2

◇GGXX#関西ランバト開催2周年&開催50回記念3on3大会 6/20・378名
優勝：I love おっぱいV蝿(ソル)、ヲシゲ(ミリア)、カズキ(ディズィー)
2位 Run and Gun 3位 やましんでいすてぃにー

◇GGXX#第51回関西ランキングバトル 6/24・103名
優勝：西京極の男(ヴェノム)
2位 ヲシゲ 3位 グー

◇QMA第1回a-choランキングバトル 7/3・36名
優勝：シャンテ
2位 NOBU 3位 PLE

◇VF4EVO第29回a-choランキングバトル3on3 7/4・30名
優勝：Dの肉奴隷/D(ジャッキー)、You(サラ)、いちろうた(カゲ)
2位 アルコール中どく

■チャレンジャーGAMGAM店(大阪)

◇第95回SCNソウルキャリバーⅡ大会 6/12・10名
優勝：さるすべ(アスタロス)
2位 京橋刹那 3位自動人形

◇第26回SCNソウルキャリバーⅡ2on2タッグ戦 6/12・10名
優勝：自動人形(アイヴィー)
2位 KYO、第四香薬師

◇第2回サム零SP大会inガムガム 6/13・10名
優勝：チームズンボ/ズンボ(十兵衛)、わむ(斬紅郎)

◇第96回SCNソウルキャリバーⅡ大会 6/19・10名
優勝：さるすべ(アスタロス)
2位 自動人形 3位 海老天

◇第27回SCNソウルキャリバーⅡ2on2タッグ戦 6/19・10名
優勝：さるすべ(ヨシミツ)、ズンボ(ナイトメア)
2位 KYO、XX

◇第97回SCNソウルキャリバーⅡ大会 6/26・13名
優勝：自動人形(アイヴィー)
2位 第四香薬師 3位 ひぐ

◇第28回SCNソウルキャリバーⅡ2on2タッグ戦 6/26・13名
優勝：アルテナナイト(ナイトメア)、ひぐ(ユンスン)
2位 自動人形

◇第98回SCNソウルキャリバーⅡ大会 7/3・13名
優勝：KYO(ミツルギ)
2位 アスタロスの部品 3位 第四香薬師

◇第29回SCNソウルキャリバーⅡ2on2タッグ戦 7/3・10名
優勝：自動人形(アイヴィー)、さるすべ(タリム)
2位 KYO、ミスターX

■チャレンジャー関大前店(大阪)

◇第23回 GGXXD大会 6/5・14名
優勝：六合(梅喧)
2位 ABE 3位 いおりそ

◇第3回 TRF大会 6/12・13名
優勝：K.O(ボイド)
2位 Akina 3位 J

■チャレンジャー土居店(大阪)

◇第10回VF4EVO大会 6/12・17名
優勝：静流(アキラ)
2位 YOJ

◇第9回GGXX#大会 6/27・16名
優勝：ざわわ(イノ)
2位 QOL

■チャレンジャーアババ天神橋店(大阪)

◇KOF98大会 店舗予選 6/6・32名
優勝：まっするれぼりゅーしょん/す!!(裏社・マチュア・京・ロバート・クリス)、のッ!?(庵・ちづる・大門・ユリ・アテナ)
2位 4℃！俺と戦え

◇KOF2002大会 店舗予選 6/6・42名
優勝：AMPM/ヨウサイ(ビリー・アテナ・ウィップ・山崎・ユリ)、モッコ(チョイ・ヴァネッサ・キム・クーラ・アンヘル)
2位 みてい

◇TRF大会 6/19・10名
優勝：J(ゼン)
2位 SIG 3位 K.O

■チャレンジャー追手門店(大阪)

◇第3回アヴァロンの鍵魔導競技会 6/19・13名
優勝：ナゾノクマ
2位 ミゲル 3位 マルボロ

■ハイテクセガアビオン(大阪)

◇頭文字D3 全国大会店舗予選「史上最速伝説3」6/6・32名
優勝 ヤス(車種変更可)
2位 M・I^@ 3位 チェ・ゲバラ

◇サムライスピリッツ零SP大会#1「阿修羅の合戦 梅雨の陣」6/13・22名
優勝：ドン・ばんちょの中の人(腐れ外道)
2位 カイ 3位 とれとれえもん

◇ストⅢ3rd大会 6/20・16名
優勝：いつき(まこと)
2位 ちんた 3位 まさげ

■三宮サンクス(兵庫)

◇第3期GGXX# ランバト 6/1・17名
優勝 ヲシゲ(紗夢)
2位 西 3位 GO

◇第3期GGXX#R ランバ(土)#5 6/5・38名
優勝：蝿(スレイヤー)
2位 ススム 3位 まさ坊

◇第4次 ガンダムDX復活大会 6/5・14名
優勝：アリ、もふもふ(キャラ変更可)
2位 アドル、アテナ 3位 オーツカ、ワタル

◇第29回VO4サンクス公式M田杯 6/6・18名
優勝 SANXの主(ライデンD)、KANIMISO(テムジンA)
2位 T T、みかみ 3位 JON、はる

◇第3期GGXX# ランバト(火)#5 6/8・17名
優勝：蝿(スレイヤー)
2位 M紳士 3位 ヲシゲ

◇第3期GGXX#R ランバ(土)#6 6/12・36名
優勝：葉月(アクセル)
2位 タツオ 3位 雅

◇サム零SP 三ノ宮陣兵番付 第参幕 6/13・24名
優勝：ヒライ(我旺)
2位 イソカッチ 3位ROCO

◇第16次 三宮Zガンダム最強決定戦 6/13・20名
優勝：アテナ、ワタル(キャラ変更可)
2位 総統、アリ 3位 横山、ピピン

◇第3期GGXX#R ランバト(火)#6 6/15・20名
優勝：蝿(スレイヤー)
2位 西 3位 P C

◇第3期GGXX#R ランバ(土)#7 6/19・30名
優勝：カリスマ(ファウスト)
2位 葉月 3位 タツオ

◇第30回VO4サンクス公式M田杯 6/20・18名
優勝：みかみ@モノボルアサシン(最凶"風")、Oや(最凶"風")
2位 ACT、BELETTA 3位 はる、尚二等兵

◇鉄拳4大会 6/20・14名
優勝 DINO勢・壱(スティーブ)
2位 外道参上 3位 豪LEE

◇第5次 ガンダムDX復活大会 6/20・24名
優勝：ノア、エンペラー(キャラ変更可)
2位 しゃり、黒イガ 3位 クロラ、ワタル

◇第17次 三宮Zガンダム最強決定戦 6/26・22名
優勝：モモンガ、キクマロ(キャラ変更可)
2位 イヨカン、アドル 3位 ワタル、アリ

◇第3期GGXX#R ランバ(土)#8 6/26・36名
優勝：ひろゆき(スレイヤー)
2位 タツオ 3位 京

◇サム零SP 三ノ宮陣兵番付 第四幕 6/27・32名
優勝：キース(腐れ外道)
2位 カイ 3位 どれみふぁでぐち

◇第3期GGXX#R ランバト(火)#7 6/29・20名
優勝：るっきー(スレイヤー)
2位 ユリアン 3位 GO

■ゲームストリート ミルカトル加納店(和歌山)

◇Zガンダム 6/5・30名
優勝 ヨシケンを忍ぶ会(Cゲル/ゾック)
2位 ネコカン

◇GGXX#大会 6/12・26名
優勝：小路(ポチョムキン)
2位 K N

◇おさかな主催乙女組ギター大会 6/26・10名
優勝：ハルカ
2位 桜

◇GGXX#3on3大会 6/26・31名
優勝：Jun jovi(エディ/アクセル/ソル)
2位 ちょっぱ～イラネ

◇不破主催ランブルフィッシュ大会 6/26・12名
優勝 HMA(ボイド)
2位 ヌカ

中国・四国

■ファンタジスタ(岡山)

◇Zガンダム2on2大会 6/5・16名
優勝：上等兵/ギャランデゥ(ギャプラン)、ノ・ヘ・ノ(ガンダム)
2位 だらだらダラーズ 3位 アウトロー

◇「マッチン杯」GGXX#2on2大会 6/6・31名
優勝 わっはー漢道(ファウスト)、北島康介(ザッパ)
2位 どれみふぁよっさん、ランダム 3位 ガチャ、チョコボール影山

◇VF4EVO3on3 6/12・12名
優勝：アルマジロ弟(リオン)
2位 カタナ

◇サム零SP大会 6/13・18名
優勝：ヒクラ(レラ)
2位 雨森 3位 真人

◇GGXX#大会 6/19・22名
優勝：影山(ロボカイ)
2位 奴隷D 3位 ダーク

◇カプエス2 2on2大会 6/20・12名
優勝：小波/ヘタレ(A:庵、ブランカ、サクラ)、チュウ(K:サガット、キャミィ、チャン)
2位 ヨゴレ 3位 チーム土井

◇VF4EVO 3on3大会 6/26・27名
優勝：ポッポファンタジスタ/らんぷらぁ(アオイ)、きょちょ(パイ)、ぶっさし(パイ)
2位 亡命貴族 3位 ヨドリバ氏ね

◇サム零SP大会 6/27・27名
優勝：義人(閑丸)
2位 ウィル 3位 犬屋

■ナムコプリッズ松永ベイボウル(広島)

◇GGXX#大会 6/26・13名
優勝：Dさん(ミリア)
2位 未来忍者 3 位 ヤン

九州・沖縄

■MAHODO(福岡)

◇GGXX#3on3大会 6/5・27名
優勝 裸戦隊男組/れみ。(闇慈)、ルミヤ(ファウスト)、鎖マニア(アクセル)
2位 なんでもいい
3位 ベティを建築する会

◇サムライ零SP 大会 6/6・18名
優勝：風邪に冒された赤寅(吉寅)
2位 ながれ@曲者 3位 やなせ

◇VF4EVO VFR 3on3 大会 6/12・26名
優勝：デス谷/げっそりのうち拓哉(ジャッキー)、クラウザー君(舜帝)、ヒョードゥ(アキラ)
2位 ポッキイズム 3位 ナポレオン戦記,ハイメガトランプル

◇ソウルキャリバーⅡ 大会 6/19・23名
優勝：ソ熊(アスタロス)
2位 さくらのすけ 3位 YT

◇頭文字D3 2on2 大会 6/26・18名
優勝：86のヒロの弟子/えせカリスマ(FD3S)、ジン(R32)
2位 プロジェクトタカし 3位 B・S・R☆ヌッ殺死連合フェイズ2

◇Zガンダム 大会 6/27・24名
優勝：遊道楽和白店/ハッチョリ、グレープ(キャラ変更可)
2位 ウソダドンドコドーム・? 3位 天才系アミバ式、タミオ(2)

■トンボハウス大橋店(福岡)

◇GGXX#大会 6/20・32名
優勝：影(エディ)
2位 ハットリ 3位 ユタ

■アカトンボ西新店(福岡)

◇ストⅢ3rd大会 6/6・10名
優勝：モコフ(まこと)
2位 匆 3位 Y Y

◇GGXX# 2on2大会 6/19・20名
優勝：あーたん@GOE(エディ)、蒼肉@GOE(ディズィー)
2位 マコト、バッカス 3位 弟子犬@GOE、モコモコフ@GOE

■セイタイトー長浜店(福岡)

◇スターターデッキバトル4 supported by アヴァロンズゲート 6/20・16名
セクション1(3レアバトル)
優勝：ジン(ノンリミットバトル)
2位 アンジェリナ 3位 ジン(原田)
セクション2
優勝：175R
2位 ジョージGOD 3位 UNA-UNA

今月の猛者紹介！

6月26日、『クイズ マジックアカデミー』の大会「賢竜杯」が、神奈川県のゲームラボアップルで開催された。インターネットであらかじめ告知されていただけあって、当日は出場者64名に加え、大勢のマジアカファンが終結！ 広い店舗の一角を借りきっての大規模な大会となった。

激戦の末、優勝したのは「いか」氏。ときにはパーフェクトの400点すらたたき出す解答の早さとその正解率の高さに、会場からは賞賛の声が上がっていた。

また、本戦終了後には、数々の輝かしい戦績を持つ、「クイズ女王」こと石野まゆみ女史がスペシャルゲストとして登場。いか氏とのエキシビジョンマッチなども行なわれ、同イベントは大成功のうちに幕を閉じた。

初見の問題に次々と正解する石野まゆみ女史。「クイズ女王」の実力が垣間見えた!?

写真左から順に、準優勝の「けー」氏、優勝の「いか」氏、3位の「シュウ」氏。おめでとう！

http://www.arcadiamagazine.com/branch/event.html

生粋の生涯ゲーマーが語る、ゲーム世代のカタストロフィ

Roughnecks/
DragonLEE(作文) G＝ヒコロウ（イラスト）

Joystick Troopers
ジョイスティック トゥルーパーズ

■プロフィール■
中野メロンライブ後、居酒屋で宗とか京とか付く人と某メンバーを巡って殴り合い、出入り禁止に
（　　　）＜大のオトナがだよ
この場を借りてお詫びします。でも「あいぽんは計算高い」発言は先生許しません!!

陣取りゲームだけじゃ優良顧客は育たない

くわっ！　アドバンス版の画面でマックスが喋ってる!!　しかも超ありがちな絶対零度のセリフを!!　ということで今後のシリーズ展開が激しく不安になる今日このごろですが、皆さまいかがお過ごしでしょうか。キャメロットが絡まない時点で興味の範疇外だったんですが、シリーズの先行きがちょっと不安……もちろん、メガドライブ、ゲームギア、サターン版すべてコンプして、あのタイトルBGMに「よんできかせてー!!」だけで涙腺緩むぐらい好きだから遊ぶけどね！

この号が出るころは「グラディウスV」一色に染まっているだろうから、今のうちに積みゲーを消化しておかなきゃならないんだけど、なかなか忙しくて先に進みません。シナリオ担当が北島行徳氏と知って即買いした「3年B組金八先生」もビニールを解いてません。会社でも自宅でもPCの前に座っている時間がどうしても長いので、ついついパソコンのゲームばかり遊んじゃうんだよね。フリーのシューティングやアクションで結構面白いタイトルもたくさんあるし、サッと起動してサッと終了してすぐに仕事に戻れるし。……仕事しろって？　はい、そのとおりです(涙)。さすがに職場でネットゲームをやるのは少々抵抗があるので控えてますけど。「マーケットリサーチです！」って強弁もできるけどさあ(さすがにちょっと恥ずかしいけど)、会社で一日中RPGをやってるのは社会人としてどうかと思うし。

身近にあるものを使って遊ぶということを考えた場合、日本で携帯電話アプリのゲームが商売として成り立っているのも分かるし、世界規模で見ればコンシューマー機よりもパソコンのゲームが盛んだというのも理解できる。そりゃハードの出回りは十分かもしれないけど、小銭程度で手に入る焼いたCDで遊ぶ環境では、メーカーやソフト屋さんが好む優良顧客が育つとは思えない。対価というのは売る側にとっては商売上の売上げとして認識されるけど、遊ぶ側にとっては思い入れや目的まで込みのプライス。購買や消費活動なんて固い言葉よりも自分への娯楽に対する満足感として身銭を切っているのだと思う。

……どうやって考えても、ゲームで優良顧客を育てるのは難しい。これはソフトの開発能力だけではなく、顧客の地域やライフスタイル、ひいては社会的なインフラや生活環境まで視野に入れて考えなければならないからだ。ハードウェアの性能は上がったけどゲーム動かすだけじゃ勿体ないからDVD再生機能は入るし、利便性を追求してLAN回線やハードディスクまで搭載したけど、あと少しコストをかければパソコンが出来てしまう。やり直し、せっかくだからとチューナーと録画機能を追加して……はい、完成しました──と出来上がったハードは、いつの間にか、世代遅れた機械になってしまう。PSXは便利だけど、今からプレステ2とHDDレコーダー両方使えて便利！　という優良顧客の存在は、なかなか想像できない。だって、欲しがる人はどっちか持ってるわけでしょ？

そう考えると、確かに携帯電話やオンラインゲームのような取りっぱぐれのないシステムに行き着くのは理解できる。ゲーセンは、客にわざわざ足を運ばせて遊んでもらって売上げを得る空間なわけだから、今のようなラインナップになるのは必然だろう。ただここで問題なのは、優良顧客が望むようなゲームがあるかどうかだ。

GBAのファミコンミニが好評だと聞く。国内市場だけでも十分ペイできそうだ。今までの苦労は何だったんだ、と力が抜けた開発者も少なからず居るだろう。娯楽ビジネスの残酷さを見せられた気分だ。救いは、リアルタイムでそれらを知らない層にも受け入れられている部分だろう。そこに少しだけ希望が見えた。ゲームの虜にさせて、優良顧客に育てる方法はまだ掘り尽くされていないと思う。

編集者談! ゲームの高額化と内容量の増加に伴う拘束感が強まるからこそ、その見返りとしてさまざまな満足度が要求される。それは品質だけでなく、それをプレイしている個人的環境に有用だとか、強くなる名声とか……。だからこそ、どんなゲームが望まれるかという近視眼的マーケティングと、広義のニーズやウォンツが伴走しないわけ。ゲームメーカーも昔の"ゲーム屋時代"ならそのことを分かっていたハズなんだけど。

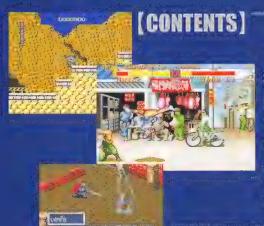
その奇跡は必然だった……

CAPCOM®

CAPCOM CONSUMER CHRONICLE

カプコンコンシューマークロニクル vol.1

カプコンがコンシューマー・シーンに残した偉大な足跡をここに完全密封!

【CONTENTS】

● コンシューマーゲーム映像カタログ

カタログ第1弾は、カプコン初のコンシューマーゲーム『1942』から『ストリートファイターEX2 PLUS』まで、129タイトルを大紹介!

● 海外カプコンアニメ

伝説の『ロックマン』海外版アニメーション『MEGAMAN(原題)』などの映像を大公開!

● TV-CM集

超貴重なカプコン海外タイトルのテレビCMを大収録! ここでしかもう観られない!!

©CAPCOM 1987 ALL RIGHTS RESERVED.
©CAPCOM CO., LTD. 1991, 1993, 1994, 1995 ALL RIGHTS RESERVED.
©CAPCOM 1993 ALL RIGHTS RESERVED.

2004年7月29日発売!

標準価格:5,800円(税込6,090円)

初回限定! 「カプコンクロニクル」コンプリートBOX付きの豪華仕様!!

『カプコンコンシューマークロニクル vol.2』8月26日発売!

コンシューマーゲーム映像カタログ後編にTV-CM集、『ロックマン』のすべてを明かすインタビューなど、これでカプコンのコンシューマー史は完璧!

【発売日変更のお知らせ】

『カプコンアーケードクロニクル』は2004年9月発売予定に変更となりました。お客様に多大なご迷惑をおかけしたことをお詫び申し上げます。

ファミ通DVDビデオ『カプコンコンシューマークロニクルvol.1』
■標準価格:5,800円(税込6,090円)
■SLBM-26/約140分/片面一層/COLOR/MPEG2/レンタル禁止/複製不能/STEREO/4:3/NTSC2

【この商品に関するお問い合わせ先】
株式会社エンターブレイン 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
TEL:03-5433-7850(営業局) 弊社サイト:http://www.enterbrain.co.jp

本製品は全国家電量販店、ゲームショップにてお買い求めください。

©2004 ENTERBRAIN,INC. ©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

ワールドクラブ チャンピオンフットボール
セリエA 2002-2003 Ver.2.0
■メーカー：ヒットメーカーディヴィジョン／セガ
■ジャンル：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ+トレーディングカード
■発 売 日：2004年6月中旬（稼働中）
■使用基板：NAOMI2

今月は、新たに公開されたオールタイムレジェンド（以下、ALE）4選手に加えて、三回目となる全国大会の情報をお届けするぞ。全国のロケーションで行われる地方予選に備えて、今から最強のチームを作成しよう！

©Hitmaker / SEGA, 2002, 2004 ©Panini 2004
Su licenza di A.I.C SERVICE SRL PANINI

ジュゼッペ・ベルゴミ インテル DF

80-81シーズンにデビューして以来、引退するまでインテル一筋に過ごした。イタリアが誇るDFで、W杯は82・90・98年の計4回出場。屈強なフィジカルと卓越したカバーリング能力でインテルのDFラインを支え続けた。相性は[illegible]

ジャンルカ・ヴィアッリ ユベントス FW

クレモネーゼでのデビュー後、84-85シーズンからサンプドリアに在籍。90-91シーズンにはマンチーニとの名コンビで、チーム初のスクデットを獲得し、92-93シーズンからはユーベで活躍。DFをなぎ倒すドリブルやアクロバティックなシュートで得点を奪うゴールマシンだ。

イヴァン・サモラノ インテル FW

スペインのセビリア、レアル・マドリードを経て、96-97シーズンにインテルへ加入。一七八センチと決して大柄な方ではないが、空中戦での圧倒的な強さから「ヘリコプター」の異名を取るチリ代表センターFW。朋友サラスとの[illegible]は屈指の破壊力を[illegible]

サルバトーレ・スキラッチ ユベントス FW

90年W杯イタリア大会、途中出場ながらファーストタッチでゴールを決め、幸運（イタリア語で"toto"）をもたらしたとされる天性の点取り屋。大会得点王にも輝いた。パレルモ～メッシーナを経てユベントスに3シーズン所属、インテルに在籍した後、ジュビロ磐田でも活躍した。

秋葉原ギーゴ アクセスMAP

至お茶の水↑
秋葉原GIGO
中央通り
サトームセン口
電気街口
秋葉原駅
←至 東京
至 上野→

秋葉原ギーゴ
住所：東京都千代田区外神田1-15-1
TEL：03-3252-7528
アクセス：JR秋葉原駅から徒歩3分

次回開催場所告知！

8月の「WCCFトレーディングツアー」開催場所は、東京・秋葉原ギーゴ！ 前回に引き続きALEを大放出するので、みんな参加してネ!! 右下のチケット、もしくは8月6日発売の週刊ファミ通8月20・27日合併号付属のチケットを切り取って持参してくれた人（先着200名）には、いいことがあるよ！（チケットが無くても参加できます）

ARCADIA9月号
秋葉原ギーゴ
トレーディングツアー
チケット

開催場所：秋葉原ギーゴ
開催日時：8月7日（土）PM3：00
内　　容：オークション形式のトレーディング会
参 加 費：無料
参加資格：WCCF選手カードをお持ちの方

WCCFトレーディングツアー リポート!!

『Ver.2.0』登場後初めてのイベントだけあって、来場者が200人を超える大入り！

今回初めて実施したシルエットクイズ。写真は中村俊輔のポーズをマネしているところ。

今回は、『Ver.2.0』登場後初めての開催となったクラブセガ幕張での模様をリポート！ 会場には200人を超すWCCFファンが駆け付けてくれて、大盛り上がりとなったぞ!!

この日のイベントでは、従来のオークション形式、クイズ形式に加えて、"シルエットクイズ"なるトレードを実施。これは、トレード隊が名前を挙げた選手がカード中の写真で取っているポーズをマネして、最もポーズが似ている人とトレードするというもの。五人の来場者が抽選で選ばれ、みんなの前で一生懸命にポーズを取ってくれたぞ。レアカードのためなら、全然恥ずかしくない！

既に多くのプレイヤーがALEを加えたチームを投入している。特にヴィアッリの得点力は猛威を振るっているのではないだろうか？ 元チームメイトにはマンチーニのほか、ラヴァネッリ、カジラギ、R・バッジョにデル・ピエロといったそうそうたる顔ぶれが居るので、ALEの中では連携がつながりやすい。特にマンチョとの好相性ぶり&名コンビぶりは特筆ものだ。

最強を決める大会が三度開催されるぞ！　集え！　全国の強者たち！

大会ルール&注意事項

- U-5（スペシャル・レアカードの使用が5枚以下）のチームのみ参加可能。
- ロケテスト版のカードは使用禁止。
- WCCF2001-2002、2002-2003、どちらのバージョンのカードも使用可能。
- 大会へのエントリー費用は一人1500円。
- 参加者にはもれなく、大会オリジナル"トップローダー"を参加賞としてプレゼント。
- 予選大会へのエントリーは、実施店舗で直接申し込む（受付開始日は店舗によって異なります）。
- ルールの詳細は、店舗に貼られる大会告知ポスターを参照のこと。
- 勝ち点や得失点数が同じ場合、選手の能力の合計値が少ない方が勝ち（ALEは一律100）。
- 本大会に関する問い合わせは、下記のアドレスまで。

セガAMイベント事務局　E-mail：sega.am-event@sega.co.jp

Japan Championship THE 3rd
WCCF CUP WINNER'S CUP

決勝大会：2004年10月10日（日）　セガ本社ビル

予選会場を一挙に公開！　地方予選は、日本全国約100店舗のロケーションで行なわれるぞ。10月10日に行なわれる決勝大会への切符獲得を目指せ！

予選大会日時	店名（エリア大会進出人数）	住所	電話番号
8月8日　日　16:00	セガ ワールド 北見	北海道北見市三輪446番地 1	0157-36-8333
8月20日　金　20.00	クラブ セガ 札幌	北海道札幌市中央区南5条西 4-7 南興ビル	011-512-1868
8月22日　日　15:00	セガ ワールド 昭和	北海道函館市昭和3-31-26	0138-47-8350
8月29日　日　16.00	セガ ワールド 新道	北海道札幌市東区伏古10条5-2-7	011-785-2081
9月5日　日　15:00	セガ ワールド 金堀	北海道函館市金堀町1-14	0138-31-9438
9月5日　日　14:00	クラブ セガ ススキノ	北海道札幌市中央区南5条西5丁目13-1	011-532-9055
9月5日　日　14:00	セガ ワールド 旭川	北海道旭川市永山七条4-97-1	0166-47-6755
8月22日　日　15:00	クラブ セガ 盛岡！	岩手県盛岡市大通1-9-12	019-653-8099
8月22日　日　13:00	セガ ワールド バレン①	福島県いわき市小名浜林城字塚前18-1	0246-58-8500
8月28日　土　15:00	セガ ワールド 八戸R45	青森県八戸市城下4-25-14	0178-43-7817
8月28日　土　15.00	セガ ワールド 泉バイパス①	宮城県仙台市泉区天神沢1-3-10	022-776-0225
8月29日　日　16:00	青森メトロポリス	青森県青森市石江三好25-4	017-783-3311
8月29日　日　14:00	クラブセガ仙台	宮城県仙台市青葉区一番町4-3-27	022-711-3063
8月29日　日　15:00	セガワールド白河	福島県白河市新高山2 メガステージ内	0248-24-4800
9月4日　土　15:00	セガワールド秋田	秋田県秋田市茨島1-3-1	018-864-8421
9月5日　日　15:00	セガワールド石巻	宮城県石巻市門脇字東上野町3-16	0225-22-7552
9月5日　日　12:00	オリエントパーク セガ ワールド	福島県郡山市安積町荒井字大久保35-1	024-946-8222
9月5日　日　13:00	セガ ワールド バレン②	福島県いわき市小名浜林城字塚前18-1	0246-58-8500
9月11日　土　13:00	セガ アリーナ 富谷	宮城県黒川郡富谷町富谷字大清水上33街区1画地	022 358-8843
9月12日　日　15:00	クラブ セガ 盛岡②	岩手県盛岡市大通1-9-12	019-653-8099
9月12日　日　14:00	セガ ワールド 泉バイパス②	宮城県仙台市泉区天神沢1-3-10	022-776-0225
8月7日　土　13:00	セガ ワールド 宇都宮	栃木県宇都宮市東宿郷　5-1-7	0286-33-6082
8月7日　土　15:00	セガ ワールド 和光	埼玉県和光市丸山台 1-4-5	048-465-7161
8月8日　日　14.00	クラブ セガ 所沢①	埼玉県所沢市日吉町 8-1	042-926-9009
8月8日　日　15:00	セガ ワールド 我孫子	千葉県我孫子市柴崎字天王台 47-1	0471-83-6080
8月14日　土　14:00	クラブ セガ 柏①	千葉県柏市柏　2-3-1	0471-64-0866
8月21日　土　14:00	セガ ワールド 入間	埼玉県入間市東藤沢 2-18	0429-65-1813
8月22日　日　15.00	セガ ワールド 日立	茨城県日立市田尻町 3-26-1	0294-42-1213
8月22日　日　18:00	セガ ワールド 太田	群馬県太田市西矢島町 575	0276-49-1693
8月22日　日　14:00	クラブ セガ 柏②	千葉県柏市柏　2-3-1	0471-64-0866
8月28日　土　13:00	セガ ワールド 今市	栃木県今市市芹沼 1448-1	0288-22-6445
8月28日　土　10.10	クラブ セガ 幕張1	千葉県千葉市美浜区ひび野1-8 メッセ・アミューズメント・モール1階CS幕張内	043-273-5261
8月28日　土　14:00	オーツーパーク セガ ワールド	千葉県千葉市稲毛区園生町 380-1	043-254-5469
8月29日　日　16:00	セガ ワールド 下館	茨城県下館市大字戸字山ヶ島 1018-34	0296-28-7579
8月29日　日　15:00	セガ ワールド グリーンシティ	埼玉県川口市安行領根岸外谷田 3180-1	048-284-7255
8月29日　日　14:00	セガ ワールド 狭山	埼玉県狭山市北入曽字御狩場 689-1	0429-56-6490
8月29日　日　15:00	セガ ワールド 日立	茨城県日立市田尻町 3-26-1	0294-42-1213
9月4日　土　14:00	セガ ワールド 籠原	埼玉県熊谷市美土里町 1-169	048-533-5242
9月4日　土　10:10	クラブ セガ 幕張②	千葉県千葉市美浜区ひび野1-8 メッセ・アミューズメント・モール1階CS幕張内	043-273-5261
9月5日　日　14:00	クラブ セガ 所沢2	埼玉県所沢市日吉町 8-1	042-926-9009
9月11日　土　15:00	セガ ワールド 新発田	新潟県新発田市新栄町 2-4-6	0254-27-1082
9月11日　土　10:10	クラブ セガ 幕張3	千葉県千葉市美浜区ひび野1-8 メッセ・アミューズメント・モール1階CS幕張内	043-273-5261
9月12日　日　15:00	ハイテク セガ 千葉	千葉県千葉市中央区富士見 2-4-1	043-221-7845
9月12日　日　14.00	セガ ワールド 川口	埼玉県川口市東領家 2-2-10	048-226-1191
9月12日　日　15:00	セガ ワールド 新発田	新潟県新発田市新栄町 2-4-6	0254-27-1082
8月7日　土　15:00	セガ ワールド 府中	東京都府中市西原町1-6-2 府中クレッセ　1・2F	042-335-5468
8月7日　土　16.00	セガ ワールド 大井	東京都品川区東大井　5-26-24	03-3471-8181
8月7日　土　18:00	渋谷ギーゴ①	東京都渋谷区道玄坂2-6-16 I'm ONビル9F	03-5458-2201
8月8日　日　11.00	新宿スポーツランド西口	東京都新宿区西新宿　1-12-5	03-3344-0748
8月8日　日　15:00	セガ ワールド 光が丘	東京都練馬区高松5丁目12-3	03-5393-3010
8月8日　日　16.00	クラブ セガ 秋葉原	東京都千代田区外神田　1-10-9	03-5256-8123
8月8日　日　18:00	セガ ワールド アルカス①	東京都府中市宮西町　2-5-1　さくら三番館	042-365-2591
8月13日　金　11.00	池袋ギーゴ①	東京都豊島区東池袋　1-21-1	03-3981-6906
8月14日　土　16:00	クラブ セガ 渋谷	東京都渋谷区宇田川町28-6	03-3780-2667
8月14日　土　19:00	クラブ セガ 綱島1	神奈川県横浜市港北区綱島西2-6-29	045-547-1199
8月15日　日　16:00	クラブセガ成増	東京都板橋区成増2-17-24	03-5383-5712
8月15日　日　19.00	セガ ワールド 厚木田村町	神奈川県厚木市田村町6-19	046-295-9219
8月21日　土　15:00	秋葉原ギーゴ	東京都千代田区外神田1-15-1	03-3252-7528
8月21日　土　19.00	セガ ワールド 船堀	東京都江戸川区船堀1-6-10	03-5676-2522
8月22日　日　19:00	ハイテクランド セガ 渋谷	東京都渋谷区渋谷　1-14-14	03-3409-4737
8月22日　日　19:00	セガ ワールド パルテノス	東京都多摩市落合　1-1040　丘の上パティオ	042-389-0551
8月22日　日　19:00	セガ ワールド 大森	東京都大田区山王　2-1-5	03-5709-0669
8月28日　土　16:00	セガ ワールド 西鶴間	神奈川県大和市西鶴間1-17-6	046-276-7766
8月28日　土　19:00	西郷会館	東京都台東区上野　4-10-17	03-3833-0192
8月29日　日　16:00	セガ ワールド 東大和	東京都東大和市桜ヶ丘1-1330-19 ビッグボックス東大和1F	042-563-8901
8月22日　日　19:00	クラブ セガ 立川	東京都立川市柴崎町3-2-1サザンビル1F	042-521-3050
9月4日　土　18:00	渋谷ギーゴ②	東京都渋谷区道玄坂2-6-16 I'm ONビル9F	03-5458-2201
9月4日　土　19:00	セガ ワールド 青井	東京都足立区一ツ家　3-8-20	03-3858-2666
9月5日　日　16.00	池袋ギーゴ②	東京都豊島区東池袋　1-21-1	03-3981-6906
9月5日　日　16:00	ツインスタージオスセガ	東京都新宿区神楽坂　2-11	03-3260-7253
9月5日　日　19:00	セガ アリーナ 八王子	東京都八王子市左入町791-6	0426-91-9870
9月5日　日　19:00	セガ ワールド 鹿浜	東京都足立区鹿浜　1-14-20	03-3898-2704
9月11日　土　15:00	上野パセラ	東京都台東区上野　2-14-30	03-3832-8002
9月11日　土　19:00	ハイテクランド セガ BREEZE	神奈川県横浜市西区南幸2-13-9　第4宮本ビル	045-313-6435
9月11日　土　19:00	クラブ セガ 綱島2	神奈川県横浜市港北区綱島西2-6-29	045-547-1199
9月12日　日　16:00	セガ ワールド アルカス②	東京都府中市宮西町　2-5-1　さくら三番館	042-365-2591
9月12日　日　19:00	セガ ワールド 青梅	東京都青梅市千ヶ瀬　4-326-1	0428-21-1901
8月21日　土　20.00	セガ アリーナ①	福井県福井市丸山町1丁目410	0776-52-0806
8月22日　日　15:00	セガ ワールド 高山①	岐阜県高山市上岡本町7丁目7	0577-35-5077
8月28日　土　20.00	セガ ワールド エデン①	長野県塩尻市大字広丘野村1526-1	0263-52-8791
8月29日　日　13:00	セガ ワールド 富山中央①	富山県富山市荒川2-85-1	076-442-2261
9月5日　日　13.00	セガ ワールド 富山中央②	富山県富山市荒川2-85-1	076-442-2261
9月11日　土　20:00	セガ ワールド エデン②	長野県塩尻市大字広丘野村1526-1	0263-52-8791
9月12日　日　15.00	セガ アリーナ②	福井県福井市丸山町1丁目410	0776-52 0806
9月12日　日　19:00	セガ ワールド 高山②	岐阜県高山市上岡本町7丁目7	0577-35-5077
8月29日　日　15:00	クラブ セガ 金山	愛知県名古屋市熱田区金山町 1-19-2	052-323-0121
9月12日　日　20.00	アミューズメントプラザ　ワイド	愛知県東海市名和町二番割上 16-2	052-601-2999
8月21日　土　19:00	セガ アリーナ 豊橋①	愛知県豊橋市藤沢町140-1	0532-29-8511
8月22日　日　19.00	セガ アリーナ 豊橋2	愛知県豊橋市藤沢町140-1	0532-29-8511
8月28日　土　15:00	セガ ワールド 飯村	愛知県豊橋市飯村町字西山25-121	0532-66-1001
8月21日　土　20.00	メルクス東名	愛知県瀬戸市西原町2丁目114	0561-85-6211
9月11日　土　19:00	セガ ワールド 岡崎	愛知県岡崎市上地3丁目50-4	0564-58-8986
9月5日　日　15:00	セガ ワールド 春日井1	愛知県春日井市岩野町字菅廻間4180番	0568-89-3081
8月21日　土　25時	セガ ワールド 春日井②	愛知県春日井市岩野町字菅廻間4180番	0568-89-3081
8月14日　土　15:00	セガ ワールド 一宮	愛知県一宮市音羽通り3丁目11-30	0586-23-5125
8月21日　土　18:00	セガ ワールド 扶桑①	愛知県丹羽郡扶桑町大字高雄字下野7番地	0587-93-6806
8月29日　日　15:00	セガ ワールド 扶桑2	愛知県丹羽郡扶桑町大字高雄字下野7番地	0587-93-6806
8月28日　土　14:00	セガ ワールド ソニックタウン関	岐阜県関市倉知516	0575-23-6617
8月21日　土　14:00	セガ ワールド ジョイファクトリー	三重県津市雲出本郷町字松縄 1732-1	059-235-0770
9月10日　金　20:00	セガ ワールド 四日市ガルボ	三重県四日市市泊小柳町4番5号「パワーシティ四日市」F棟	0593-47-5631
9月11日　土　18.00	セガ ワールド スキップタウン	三重県鈴鹿市西條町字馬渡381番地2	0593-84-0300
9月4日　土　18:00	セガワールド桑名	三重県桑名市大字大仲新田宮前158	0594-33-1866
8月28日　土　20:00	セガ・チャーリーワン	静岡県静岡市中吉田15-8	054-265-0219
9月12日　日　17:00	セガワールド富士	静岡県富士市厚原95-1	0545-72-1495
8月7日　土　16:00	セガ ワールド 藤枝駅南	静岡県藤枝市田沼1-17-31	054-636-4416
8月22日　日　11:00	セガ ワールド・サントムーン	静岡県駿東郡清水町玉川61-2	0559-72-5430
8月8日　日　15:00	アミューズメントキャット小牧	愛知県小牧市間々片山181-1タイムトラベル館	0568-71-0005
8月7日　土　20:00	アミューズメントキャット半田	愛知県半田市旭町3-11	0569-24-5226
9月10日　金　20.00	アミューズメントキャット中川	愛知県名古屋市中川区富田町大字江松字三ヶ月2278-3	052-303-9701
9月12日　日　18:00	メトロポリス安城	愛知県安城市浜富町6-8	0566-74-8238
8月29日　日　19.00	ジョイスクエアインハママツ	静岡県浜松市下石田町1861-1	053-422-2086
8月7日　土　14:00	セガ ワールド ながさわ①	兵庫県明石市魚住町清水2464-1 長沢ドライブイン内	078-941-6642
8月7日　土　13:00	アミューズメント　デプト	奈良県奈良市角振新屋町1-1	0742-26-7789
8月8日　日　19.00	ハイテクランド セガ 西中島1	大阪府大阪市淀川区西中島3-16-8 深井センタービル1・2F	06-6309-5125
8月8日　日　13:00	クラブ セガ 紫光①	大阪府大阪市北区堂山町9-28	06-6365-5955
8月8日　日　16:00	セガ ワールド 枚方	大阪府枚方市須山町83-1 サンシャインプラザ枚方内	072-898-9019
8月14日　土　14:00	セガ ワールド 門真	大阪府門真市大字稗島295	072-881-2003
8月14日　土　19:00	セガ ワールド 新三国	大阪府豊中市神州町1-10	06-6332-9521
8月15日　日　16:00	心斎橋ギーゴ	大阪府大阪市中央区心斎橋筋2-2-19	06-6213-8024
8月20日　金　20.00	セガ ワールド 和泉①	大阪府和泉市肥子町2－4－41	0725-46-3911
8月21日　土　19:00	セガ ワールド 甲西	滋賀県甲賀郡甲西町大字夏見字二ッ橋356-1	0748-72-5822
8月21日　土　14:00	セガ ワールド アポロ1	大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31 アポロビル3F	06-6647-0716
8月21日　土　14:00	セガ ワールド 今福	大阪府大阪市城東区今福東1-9-34	06-6931-1875
8月22日　日　14.00	セガ ワールド 布施①	大阪府東大阪市長堂1-1-1 ロンモール布施内	06-6783-6999
8月22日　日　15:00	セガ アリーナ 浜大津①	滋賀県大津市浜町2-1 浜大津アーカス内	077-523-7015
8月22日　日　15:00	セガ ワールド 六地蔵1	京都府京都市伏見区桃山町山ノ下32 京都ショッピングセンタービルAM棟2F	075-603-3220
8月27日　金　19:00	セガ ワールド 松原	大阪府堺市八下町3丁-10	072-255-3701
8月28日　土　14.00	セガ ワールド ながさわ2	兵庫県明石市魚住町清水2464-1 長沢ドライブイン内	078-941-6642
8月28日　土　16:00	セガ アリーナ パドゥ	大阪府大阪市西区千代崎3丁目北2-3	06-6583-5100
8月29日　日　15:00	ハイテクランド セガ アビオン①	大阪府大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル 1F・2F	06-6645-7692
8月29日　日　19:00	ハイテクランド セガ 西中島②	大阪府大阪市淀川区西中島3-16-8 深井センタービル1・2F	06-6309-5125
8月29日　日　14.00	セガ ワールド 草津	滋賀県草津市西渋川1-23-15 A-SQUARE SARA内	077-561-6577
9月3日　金　20:00	セガ ワールド 和泉②	大阪府和泉市肥子町2－4－41	0725-46-3911
9月4日　土　14.00	セガ ワールド 布施2	大阪府東大阪市長堂1-1-1 ロンモール布施内	06-6783-6999
9月4日　土　14:00	セガ ワールド 光明池	大阪府和泉市室堂町824-36	0725-57-8101
9月5日　日　15:00	セガ ワールド 六地蔵2	京都府京都市伏見区桃山町山ノ下32 京都ショッピングセンタービルAM棟2F	075-603-3220
9月5日　日　19:30	セガ ワールド 橿原	奈良県橿原市醍醐町268-3	0744-29-8140
9月5日　日　14:00	クラブ セガ 紫光2	大阪府大阪市北区堂山町9-28	06-6365-5955
9月10日　金　19:00	セガ ワールド 福田	大阪府堺市福田1056-1	0722-36-9378
9月11日　土　14:00	セガ ワールド アポロ②	大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31 アポロビル3F	06-6647-0716
9月11日　土　11:00	クラブ セガ 高井田	大阪府東大阪市高井田本通4-2-5	06-6788-2344
9月12日　日　15:00	セガ アリーナ 浜大津2	滋賀県大津市浜町2-1 浜大津アーカス内	077-523-7015
9月12日　日　15:00	ハイテクランド セガ アビオン②	大阪府大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル 1F・2F	06-6645-7692
8月29日　日　14:00	セガ ワールド 福山南蔵王	広島県福山市南蔵王町6-1-1	0849-45-5205
9月5日　日　15:00	セガ ワールド 南国	高知県南国市大そね甲2520-2	088-864-2921
9月12日　日　15:00	ハイテク セガ パドック	広島県広島市南区松原町5-15	082-262-3335
9月4日　土　15:00	アミューズメントプレイス・ギミックセガ	岡山県岡山市藤崎559-12	086-274-3801
8月21日　土　15:00	広島ギーゴ	広島県広島市中区本通3-5せらかぐ本通ビル	082-541-6345
8月22日　日　14.00	セガ ワールド 枝松	愛媛県松山市枝松5-7-32	089-935-5414
8月22日　日　15:00	セガ ワールド 倉敷	岡山県倉敷市西中新田字八反割535-2	086-434-9300
8月7日　土　15:00	セガ ワールド 宇品	広島県広島市南区宇品西3-4	082-256-0027
8月28日　土　15:00	セガ ワールド MEGA	広島県広島市安佐南区中筋4-11-7	082-870-5432
9月5日　日　15:00	セガ ワールド 大町	広島県広島市安佐南区大町東3－27－4	082-876-4455
8月21日　土　15:00	セガ ワールド 米子	鳥取県米子市両三柳2778-2	0859-24-5868
8月22日　日　15:00	セガ ワールド 高松	香川県高松市勅使町字山王535	087-866-9526
8月28日　土　15:00	セガ ワールド メガ海田	広島県安芸郡海田町南大正町3-35	082-824-5550
9月5日　日　15:00	セガ ワールド スエヒロ	徳島県徳島市南末広4-18	0886-54-1550
8月28日　土　15:00	岡山ジョイポリス	岡山県岡山市下石井2-10-1	086-232-8790
8月21日　土　18:00	天神GIGO	福岡県福岡市中央区天神2-7-6	092-724-5971
9月12日　日　15:00	セガワールド大塔	長崎県佐世保市大塔町18-15	0956-34-6070
9月5日　日　14:00	セガワールド時津	長崎県西彼杵郡時津町野田郷829-1	095-881-2037
8月22日　日　14.00	セガワールド与次郎ヶ浜	鹿児島県鹿児島市与次郎1-10-28	099-251 4260
9月5日　日　17:00	ハイパーメッセ	福岡県北九州市小倉南区北方4-6-12	093-963-7850
9月12日　日　18:00	セガワールドゆめタウン長府	山口県下関市ゆめタウン2-7	0832-48-5732
9月12日　日　15:00	セガワールド高城	大分県大分市牧1-161-8	0975-56-9072
9月5日　日　15:00	セガワールド板付	福岡県福岡市博多区西月隈6-1-51	092 591-1120
8月8日　日　14:00	セガワールドタイガー	宮崎県都城市栄町20-1タイガーワンダーランド1F	0986-21-0912
8月8日　日　14:00	セガワールドもみの木村	長崎県諫早市小川町90-1	0957-24-6833
9月5日　日　14:00	クラブセガ天文館	鹿児島県鹿児島市千日町15-7	099-224-6851
9月5日　日　16:00	クラブセガ北谷	沖縄県中頭郡北谷町美浜9-8	098-936-6741
9月5日　日　17:00	ハイテクセガJR下関	山口県山口市竹崎町4-3-1	0832-23-2178
9月12日　日　14.00	セガワールドパピヨンプラザ	福岡県福岡市博多区千代1-2-17	092-641-6723
8月29日　日　15:00	セガワールド有明プラザ	熊本県荒尾市原万田700-1	0968-63-0294
8月22日　日　16:00	スーパーコメット西新	[illegible]4-7-1	092-844 3550

大会の日程は予告無く変更になる場合があります。最新の情報はWCCF公式HP、am.sega.jp [illegible] ご覧いただくか、実施店舗にお問い合わせください。

WCCF事典

今回紹介しているサモラノは、スキルが"ヘリコプター"というところからも分かる通り、空中戦で圧倒的な強さを発揮する。しかも、サモラノはそのヘディングだけではなく、ドリブルにおいてもかなりの強さを持ち合わせている。決して速いわけではないが、DFをなぎ倒しながら相手陣内まで駆け上がり、味方に決定的なクロスを供給してくれるぞ。

ネットワークが作る極上のツアーへ――

タッチパネルでだれでも簡単操作

このゲームで使用する操作デバイスは、ゴルフクラブ型の回転式レバー「クラブスイッチ」とタッチパネルのみ。使用するクラブの種類やボールの打点、風向きに合わせた方向修正など、細かな操作をすべてタッチパネルで簡単に行なうことができ、思うがままのショットが可能です。

クラブスイッチ(右写真)で、ショットのパワーも細かに調整可能。レバーを引いてパワーを決めたら、あとはタイミングよくレバーを離すだけです。

紳士淑女のためのスポーツ、ゴルフ。奥が深いこのスポーツの面白さを、ネット対応という形でさらに深めた至高のゲームが登場しました。あこがれのプロツアーへ、あなたも……。

SEGA GOLF CLUB™
Network ProTour

©SEGA, 2004

セガ ゴルフクラブ ネットワークプロツアー
- **■メーカー**：セガ
- **■ジャンル**：ゴルフ
- **■操作方法**：クラブスイッチ+タッチパネル
- **■発 売 日**：2004年秋予定
- **■使用基板**：Chihiro™

Text：ちくわ

※掲載している画面写真はすべて開発中のものです。

ICカードでキャラクターをカスタマイズ

専用のICカードを使うと、プレイヤーの成績やプレイデータを保存でき、ホール途中でゲームを中断しても次回はその続きからプレイできます。さらに……、

カードに登録したキャラクターは、ホールを回ることで手に入るアイテムで自由にカスタマイズ可能。アイテムの種類は数百にもおよび、中にはパワーやテクニックなどの能力が変化するものも？

ネットワークを活かしたさまざまな対戦形式

ネット上に残る各プレイヤーのデータが、そのままあなたの対戦相手となる……。今までのゲームにはなかったネットワーク対戦の形が、今ここに提示されました。

通常の「全国データ対戦モード」で共にホールをラウンドする相手は、ただのCPUではありません。カードを使って育て上げたほかのプレイヤーのデータが、そのまま手強いライバルとして登場します。あなたのデータも、だれかを唸らせているかも？

データ対戦のほかにも、店舗内通信による対戦や、定期的に開催される公式大会など、あらゆる対戦形式であなたの実力が試されます。あなた自身の腕はもちろん、キャラクターもカスタマイズして育て、公式大会で授与される特別称号やレアアイテムを目指しましょう！

ちくわプロの ツアーインプレッション

[illegible]

無限に広がる、ゴルフの面白さを！

実在のコースを含む三つのコースで繰り広げられるプレイは実にリアルで、まさに実際のゴルフツアーそのもの。同じホールでも風向きやグリーンの状態などは常に違い、常勝の法則が無いのがゴルフの掟ですが、このゲームではそんな奥深さを、完全に再現しているのです。

さらに「バーチャファイター4」や「MJ」などといったシリーズで定評のある、セガによるキャラクターカスタマイズも、その数百種類というアイテムの豊富さも手伝って期待大！ お気に入りのアイテムを手に入れるまで、ひたすら各ホールをラウンドして回るという楽しみ方もアリなのでは？

ナイスショットレッスン このゲーム最大の特徴である操作デバイス、「クラブスイッチ」。この一見野球盤のレバーのような形態を見ると、どうしても「一度引っ張り過ぎたらもう戻せないのでは？」なんて勘違いしがちですが、心配無用！ 引き過ぎても戻すことができるので、パワーの調整は完全に自在なのです。不器用自慢のプレイヤーさんでも、安心してプレイできますよ。

白黒付けるぜ！リバーシ必勝のコツ伝授

NET@SELECT サラリーマン金太郎

だれもが気軽に楽しめるテーブルゲーム大富豪、三人麻雀、リバーシが収録された本作。今回はリバーシに的を絞り、ライバルたちと渡り合うための基礎をたたき込んでいくぞ。これを読んで、日本一のリバーシ王として名を刻め！

ネットセレクトサラリーマン金太郎
■メーカー：サミー
■ジャンル：オンラインテーブルゲーム
■操作方法：タッチパネル
■発 売 日：2004年6月下旬（稼働中）
■使用基板：アトミスウェイブ

Text：福田柵太郎

©Sammy
©本宮ひろ志／集英社／CIA

パターンを覚えて勝とう
リバーシ大作戦

リバーシは、8×8のマスに交互に石を打っていき、敵の石を自分の石で挟んで自分の色にしていく陣取りゲーム。今回はリバーシのコツを紹介していく。なお、本文中でのプレイヤーの石は黒である。

プレイするごとに打つ場所が変わるせいで、リバーシをランダム要素の強いゲームと感じている人も居るかと思う。だが、それは大きな間違い。リバーシにも将棋や囲碁と同じように「勝利への定石」というものが存在する。「相手がこう来たら、こう打つのがベスト」という具合に、さまざまな状況に対応した打ち方が研究されているのだ。それらのパターンを理解して応用し、実践すれば百戦百勝も夢ではない。だが残念ながら、それらの定石をすべて紹介していたのではとても誌面が足りない。そこで今回は、一方的な負け試合を回避するための基礎事項をお伝えしよう。

序盤 打てる個所を多く保とう

序盤はいかに石を打てる場所を多く作れるかがカギ。打てる場所が多ければ、今後の展開に広がりが出る上に、打ちたくない場所へ無理やり打たされるという事態も避けられるからだ。例外こそあれ「自分の石を、相手の石でわざと囲ませる」ことがオススメ。

中央に固まっている白を、斜めに貫くように返す黒。打てる個所を増やしつつ、自分の石が相手の内側で増える好手だ。一つの定石に頼り過ぎるとこんな落とし穴も……。

白が黒を囲んでいる上の図では、黒の方が有利。白側は打てる場所がたったの4カ所なのに対し、黒は18カ所もあるからだ。できるだけ相手に自分の石を囲ませよう。

中盤 角を取って有利に！

リバーシにおいて、四つの角は絶対にひっくり返せない場所。角を取ることでそこを拠点とし、じわじわと相手の石を削り取っていく作戦は非常に有効だ。さらに、本作では四つ角をすべて取ることで特別業務成績（スコア）ボーナスが支給されるといいことずくめ。中盤戦は、相手に角を取られないように細心の注意を払おう。

角に隣接するマスに打つと角を取られやすい。上の図では白が角に隣接したマスに打ってしまった。すると……、

当然とばかりに、黒が角を取る。角の隣接マスしか打つ場所が無い……という状況は作らないように！

終盤 最後の二手を読め！

打てる個所が残り二つ、すなわち自分の最後の一手での判断は極めて重要。接戦であるときは、どちらに打てば最終的に自分の石が多くなるのか、即座にシミュレートしたい。とはいえ、少ない持ち時間で最終形をイメージするのは難しい。序盤のうちに極力早打ちをして、思考タイムをストックしておくのも有効な手だ。

黒がやや不利な状況で迎えた終盤。黒は2カ所のうちどちらに打てば勝つことができるだろうか？

正解は右下の角。ちなみに左側に打つと、挽回しきれず、32石対32石の引き分けとなってしまう。

伊郷's IMPRESSION

これだけ娯楽がはんらんした日本社会で、リバーシの相手をしてくれる友人を見つけることは容易では無いかもしれない。だが、本作ならそんな心配は無用だ。リバーシは、収録ゲームの中で唯一タイマンで対戦できるテーブルゲームだ。相手の思考時間、打ち筋、あり得ないミスなど、対CPU戦では体験することのできない生の感触を一番楽しめる。だれかとリバーシで命の取り合いをしたくなったときは、ゲームセンターで宿敵を探すといいだろう。そうそう、プレイするときはAWカードを忘れずにな。

ハラハラしっぱなし動物パズル

アクションパズルゲーム "ズー"

©2004 BUDDIEZ INC LICENCED by SUCCESS

単純ルールと簡単操作ですぐにのめり込めて、あっという間にヒートアップ！　刻々と迫るタイムリミットに気が焦る！　野生のカンと超人的視野で動物を捕まえ続けよう。

ZOOO
■メーカー：サクセス／タイトー
■ジャンル：アクションパズル
■操作方法：4方向レバー+2ボタン
■発 売 日：2004年5月(稼働中)
■使用基板：G-NET／Gカード

Text：閃屋

それじゃあ早速捕まえてみよう！

操作説明

レバー……カーソルの上下左右移動

Aボタン……動物の選択・キャンセル

Bボタン……双眼鏡を使う(双眼鏡の残りがあるときのみ)

捕まえ方の説明

① 移動
カーソルを、動かしたい動物の上に移動させる。この場合は、サルを捕まえるために、サルの上にカーソルを移動しよう。

② 選択・入れ替え
Aボタンを押して、動かす動物を選ぶ。するとカーソルの点滅が止まるので、動かしたい方向にレバーを入れよう。

③ 三匹以上で捕まえる
レバーを入れた方向の動物と配置が入れ替わる。同じ動物が一列に三匹以上並べば捕まえることができるぞ。

三匹以上並ばなかったら？

動物が三匹以上並ばなかったときは、入れ替えようとした動物が強制的に元の位置に戻される。右の場合だと、カバを並べようとしても、二匹しかそろわないので元の位置に戻ってしまう。

落ち着いて見渡そう

迫り来るタイムリミットと勝負しながら、ひたすら動物を捕まえ続ける緊張感がタマラナイ。本作は前もって連鎖を仕込んだり、後付けで連鎖させるといった小細工ができない。つまり、純粋に一手で動物を捕まえられる場所を探し続けなければならないため、常に目と手が忙しく、中毒性はかなり高い。一度プレイを始めれば、ぐいぐい引き込まれること必至だ！

同じ種類の動物が集まった場所から、目を走らせていこう。

ルールと画面の説明

① 同じ種類の動物をタテかヨコに三匹以上並べて捕まえていき、ノルマを達成するとレベルが上がる。レベル25を目指せ！
② 捕まえた動物の数と、ノルマ達成に必要な数が示される。常にここを確認しよう。
③ 動物の絵が素早く入れ替わっているスペシャルパネルは、選んだ動物をすべて捕まえてくれる。ただし特定の動物を狙うのは難しい。
④ Bボタンで双眼鏡を使用すると、画面内で捕まえられる動物を教えてくれる。
⑤ ラッキー動物とは、画面右の背景に居る動物のこと。上の写真ではカバがラッキー動物で、カバを捕まえると得点が通常の倍になる。
⑥ タイマーがゼロになるとアウト。時間経過で減り続け、動物を捕まえれば増える。連鎖を組めればより多く増えるぞ。

仕込みナシ！超反応で捕まえ続けろ！

WANTED!

※ホッキョクグマ(食肉目クマ科・凶暴)は本作には登場しません。

IMPRESSION

時間に追われながら野趣あふれる捕まえ方でガンガン動物を引っ捕え、終わった後は全身脱力〜、という感じ。ある意味、動物園の飼育員さんと同じくらい、動物たちと濃密な時間を過ごせるかも？　脊髄反射で凶暴(？)な動物たちとたわむれよう！

動物百科

彩京シューティングコレクション Vol.1

歴代の彩京シューティングが、2本セットのお買い得パッケージで続々リリース!?　記念すべき第一弾タイトルは、硬派な世界観とシステムが好評だった ストライカーズ だ!!

彩京シューティングコレクション Vol.1
STRIKERS 1945 Ⅰ&Ⅱ
■メーカー：タイトー
■ジャンル：縦スクロールシューティング
■発 売 日：2004年8月5日発売予定
■対応機種：PlayStation 2専用
■価　　格：6,090円(税込)

©TAITO CORP.2004　©X-nauts・PSIKYO

あの彩京シューティングがプレイステーション2で復活!?

パワーアップによってサブウェポンの援護機が自機に装備され、ため撃ちで強力なフォーメーション攻撃が可能。得点アイテムの金塊回収で、スコアに大きな差が出る"金塊"システムも秀逸。

STRIKERS 1945 Ⅰ

『戦国エース』、『ガンバード』に続く形で、1994年に彩京シューティング第三弾として発売されたシリーズ作品の原点。それまであったキャラクター性を廃した硬派な世界観と、フォーメーション攻撃が幅広いプレイヤーに受け入れられた名作だ。

1945 Ⅰ

フォーメーションを展開せよ!

スーパーショットで撃破しろ!!

1945 Ⅱ

STRIKERS 1945 Ⅱ

『ストライカーズ 1945』から三年、その続編として発売されたシリーズ第二弾。独創的な金塊システムはそのままに、自機システムなどを一新。選択機体の特徴も大きくなり、フライングパンケーキなど、マニアックな機体がシューターを悩ませた。

ショットを撃ち込んで"パワーゲージ"をチャージして、ため撃ちによってスーパーショットを繰り出せる。無制限だったフォーメーション攻撃がストック制となり、攻略性が大幅にアップ。

シリーズ第一弾は超硬派シューティング!!

1993年に『戦国エース』と共に鮮烈なデビューを飾って以来、数多くの名作タイトルでアーケードのシューティングシーンを担ってきた彩京。その独創的なシステムと世界観に、いまなお根強い人気を誇る名作タイトルたちが『彩京シューティングコレクション』として、連続リリースされることが決定!!

記念すべきシリーズ第一弾は、架空の第二次世界大戦を舞台とした、超硬派シューティング『ストライカーズ』シリーズから、『ストライカーズ 1945』と『ストライカーズ 1945 Ⅱ』の2作をカップリング！　実在した名戦闘機からの自機を選びに加え、形態変化と共にロボットへ変形するボスが印象的だった人気シリーズだ。

家庭用モニターに合わせた三種類の画面モードを搭載。アーケード版に合わせた縦画面をはじめ、画面が上下にスクロールする横画面モードなどもあるぞ!!

現在鋭意制作中!?

第三弾まで予定されたコレクションのラインナップは……以下の4タイトルが収録タイトルとなっているぞ!!
■Vol.2収録タイトル(予定)
『戦国エース』&『戦国ブレード』
■Vol.3収録タイトル(予定)
『ソルディバイド』&『ドラゴンブレイズ』

寺田克也氏をデザインに迎えての異色作『ソルディバイド』など、個性的な4タイトルを完全移植。

アーケード版2周目を収録したスペシャル映像は……、ファンならずとも必見!?

スペシャル特典DVDがセット

1本で2タイトル楽しめるお買い得な本作だが、初回特典としてプレイ映像DVDの同梱が決定！　気になる内容は……、横画面モード用に調整されたオリジナル&アーケードモードの各1周目に加えて、アーケード版「1945」の2周目を収録予定!?

いよいよ冒険スタートだ！

今回からは、実際にプレイしたデータを交えてストーリーモードを解説していくぞ。まずはブロワーズの第一章からだ！

ドラゴントレジャー
■メーカー：セガワウディヴィジョン・メカトロ研究開発部／セガ
■ジャンル：マスメダルゲーム
■操作方法：専用メダルシューター＋3ボタン
■発 売 日：2004年7月（発売中）
■使用基板：NAOMI
Text：関屋

©SEGAWOW/SEGA,2004

おやっさんに盗まれたノーブルガンを取り戻すため、ブロワーズの冒険の幕が切って落とされた！お宝回収してダッシュ!!

ゲームに慣れよう

初めてのプレイは、物語に添ってお宝探しを進めていくシナリオモードが断然お薦めだ。特に第一章は、登場する敵がさほど強くない上に、ゲームの基本要素が詰まっているのでシステムと操作に慣れながら遊べる。

キャラクターを選択（最初はブロワーズしか選べない）して、武器とアクセサリーを選んだらいざ出発だ。移動と戦闘を繰り返して進んだ先、ダンジョンの最終地点で待ち受けるボスを倒せば、旅人の疲れを癒すジャックポットスロットが待っている！

プレイデータ大公開!!

左のデータはプレイの目安だが、メダルを節約するために敵やブーツマークを慎重に狙っている分、時間が長くかかっている。メダルをばらまけば所要時間は短縮できるが、消費するメダル枚数はもっと増えると考えて間違いない。

冒頭でおやっさんに盗まれたノーブルガンは、ステージの最後で取り戻せば、その後装備できるようになるぞ。

第一章データ	
クリアまでに使用したメダル枚数	約200枚
クリアまでの所要時間	約18分
ステージ数	2
分岐箇所	1箇所
クリスタルルーレットの回転数	28回転
JPスロットを回せる回数	1回
入手アイテム数	1個

イーター

右に左によたよた移動しては、気まぐれに攻撃してくる。簡単に狙うことができ、大した攻撃力も無いザコ敵中のザコ敵。メダル一枚で倒せるぞ。

ゴーストバット

移動中は普通のターゲットだが、停止するとターゲットが「吸収」に変わると共に、超音波攻撃をしてくる。移動中を狙おう。

オーク

三箇所のターゲットのうち、真ん中が弱点となっている。攻撃力が高めなので弱点を狙って早めに片を付けたい。多少のメダル消費は覚悟しよう。

グレムリン

ワープ移動するのが厄介。ほかにも敵が居れば、移動できる場所が少なくなるので先に倒そう。ただし、オークが一緒の場合はオーク優先で。

BOSS マスターホーン

移動と停止、停止から攻撃、という動きをランダムに繰り返す。ボスの攻撃中は、ターゲットが「吸収」に変わるため、メダル投入を止めること。前足で土を掻く動きが見えたら、攻撃してくる合図だ。ボスにメダルを当てるタイミングは移動中となるので、素早く倒すにはある程度のメダル消費を覚悟して臨もう。

SPゲージがたまったら、迷わず金貨乱舞を使おう。敵にダメージを与えるだけでなく、フィールドにメダルが払い出されるぞ。

DTⅡワンポイントアドバイス

俺サマに任せろ!!

質問 マスターホーンと闘ったときに、慎重にターゲットを狙っていたら、いつの間にかやられてしまいました。どうすればいいですか？

回答 っつーかボスとはいえ、第一章からやられてたんじゃ、この先が思いやられるぜ。いいか？ ボスに限らず、敵の耐久力が高くて倒すのに時間が掛かりそうなときは、慎重に一枚のメダルを確実にヒットさせるよりも、じゃんじゃんメダルを入れて攻撃を繰り出した方がいいぜ。ただしターゲットが「吸収」に変わるタイミングには注意しろ。体力が大幅に回復しちまうからな。そうそう、戦闘中に投入したメダルはすべてSPゲージに蓄積されることも覚えとけ。必殺技を早く出したければガンガンメダルを入れろ！

必殺技は惜しまずガンガン使った方がお得だ。ボス戦で使うには、ボス戦前の戦闘でメダルを多く投入して、ゲージをためておけ！

ロケテスト用のネットランキングも終了し、いよいよ正式ランキング開始！　そこで登録方法を再確認しよう。まずはICカードを使ってプレイすること。プレイを終えるとパスワードが表示されるので、間違えないようにメモしたりカメラ付き携帯でおさえておき、ICカードのシリアルナンバーの下四桁と共に入力しよう！　http://www.segawow.com/dt2/

初心者必見！ レベル1モンスターお薦めチーム!!

戦闘で勝てないあなたに朗報！ チームの組み方指南に加えて、レベル1モンスターのお薦めチームをズバリご紹介!!

ギガドレイク
©2004 KONAMI

ギガドレイク
■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
■ジャンル：マスメダルゲーム
■操作方法：4方向レバー＋5ボタン
■発 売 日：2004年6月（稼働中）
■使用基板：専用基板

チームの組み方

「ギガドレイク」を遊んで、まずぶつかる壁が「チーム構成をどうするか」というもの。これが分からなければ、CPU戦・対人戦ともに勝つことは難しい。しっかり学んで勝率アップにつなげよう。

まずは、なるべくカードの地色が同系のもので構成すること。この地色はモンスターの特技に関係しており、緑に近い色であれば「物理攻撃」、赤に近ければ「炎」、黄色に近ければ「魔法」とそれぞれの攻撃に優れていることを表している。そして、モンスターには固有のスロットリールが設定されており、それぞれの特技によって、どの絵柄が多く含まれるかが決まっているのだ。要するに、地色が同系色のモンスターでチームを作れば、スロットの絵柄がそろいやすくなるのだ。

もちろん全く同種のモンスター3体でチームを組めば一番そろいやすくなる。しかし、その結果一つの特技しか持てなくなってしまうので、攻守のバランスが悪くなってしまう。せっかく3体のモンスターで闘うのだから、能力と特技は三つ持てるようにチームを構成しよう。今回特にお薦めするのは右に挙げた4タイプのチームだ。

A 物理攻撃型

「物理攻撃＆防御」「魔法防御」を持つ体力自慢のチーム。HPは多いが炎攻撃に弱い。

B 炎攻撃型

「物理＆炎防御」「炎攻撃」を持つ攻撃回数重視型。HPも多めで物理攻撃型チームに強い。

C 魔法攻撃型

「炎防御」「魔法防御＆攻撃」を持つ。魔法攻撃に優れるが物理攻撃に弱い。

D 短期戦型

「炎＆魔法攻撃」「炎防御」を持つ攻撃力重視のチーム。HPが低いのが泣きどころ。

レベル1～3のモンスターデータを大公開！

本作を遊ぶ人にとって、モンスターのデータは特に気になるもの。今回はレベル1～3のモンスターデータを表にまとめたので、ぜひ役立ててほしい。この表には実際のカードには記されていない「種」という項目を設け、記載されているアルファベットはそれぞれのレベルでどのモンスターに相当しているのかを表している。例えばレベル1のA「キラーウッド」は、レベル2ならばA「オークソルジャー」に該当するのだ。

「チームの組み方」で紹介している物理攻撃型のチーム「カブー/キラーウッド/ゴーレム」ならば種構成はB/A/L。これをレベル2のモンスターに当てはめると「キャプテンオーク/オークソルジャー/ジャイアント」、レベル3なら「ケルベロス/ヘルハウンド/ストーンゴーレム」となる。

レベル1

[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	HP	[illegible]	[illegible]	[illegible]
A	キラーウッド	物理	防	攻撃力300%	54	58	26	19
B	カブー	物理	攻	30%回復	56	53	32	17
C	ロック	炎	攻	爪反射3ターン	46	50	36	16
D	グリフォン	物理	防	捨て身攻撃Ⅰ	55	45	38	17
E	ベビードラゴン	炎	防	体力増加	48	40	40	20
F	コメット	炎	攻	直接攻撃Ⅰ	55	38	38	24
G	プルン	魔法	攻	炎反射3ターン	41	38	36	28
H	ボーン	炎	防	HP吸収	51	36	28	28
I	グレムリン	魔法	防	直接攻撃Ⅰ	49	43	28	32
J	インプ	魔法	攻	吸収バリア	54	45	24	28
K	レディーバグ	物理	攻	魔法反射3ターン	49	50	22	24
L	ゴーレム	魔法	防	毎ターン回復	57	53	20	20

レベル2

[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	HP	[illegible]	[illegible]	[illegible]
A	オークソルジャー	物理	防	攻撃力300%	60	67	28	20
B	キャプテンオーク	物理	攻	30%回復	57	61	36	17
C	飛竜	炎	攻	爪反射3ターン	56	53	43	17
D	ワイバーン	物理	防	捨て身攻撃Ⅱ	60	48	45	19
E	ハニードラゴン	炎	防	体力増加	53	40	50	22
F	ブラメット	炎	攻	直接攻撃Ⅱ	57	38	45	28
G	ポルン	魔法	攻	炎反射3ターン	44	38	40	32
H	スケルトン	炎	防	HP吸収	52	36	32	36
I	ドルイド	魔法	防	直接攻撃Ⅱ	52	40	28	45
J	ゴースト	魔法	攻	吸収バリア	53	48	24	38
K	ビートル	物理	攻	魔法反射3ターン	61	53	22	32
L	ジャイアント	魔法	防	毎ターン回復	66	58	22	22

レベル3

[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	HP	[illegible]	[illegible]	[illegible]
A	ヘルハウンド	物理	防	攻撃力300%	69	76	32	22
B	ケルベロス	物理	攻	30%回復	66	73	40	19
C	ドラゴン	炎	攻	爪反射3ターン	59	61	50	19
D	イエロードラゴン	物理	防	捨て身攻撃Ⅲ	66	50	56	20
E	リーフドラゴン	炎	防	体力増加	55	43	61	24
F	ユニコーン	炎	攻	直接攻撃Ⅲ	68	38	53	32
G	ラミア	魔法	攻	炎反射3ターン	44	38	45	40
H	スカルロード	炎	防	HP吸収	56	36	36	45
I	レディバンパイア	魔法	防	直接攻撃Ⅲ	52	43	28	56
J	サキュバス	魔法	攻	吸収バリア	58	50	26	50
K	レッドビートル	物理	攻	魔法反射3ターン	64	61	24	38
L	ストーンゴーレム	魔法	防	毎ターン回復	74	67	24	26

ギガドレイク の公式ホームページを君はもう見たかな？ ちょっとしたヒント集や、モンスターの紹介などを掲載しているので一度は見てみよう。ホームページのアドレスは【http://www.konami.co.jp/am/gigadrake/】だ！

ついに実現！　BEAT RAIZINGがBEMANIシリーズをバックアップ！

BEAT RAIZING

beatmaniaⅡDX＋GUITARFREAKS & drummania ＋ pop'n music

前回から、ギタドラシリーズが加わった当コーナー。何と今回からはpop'nシリーズも加わり、3ページに拡大して再始動！　そんなパワーアップを続けるビートレイジングは、ギタドラでのBeForUイラストでおなじみ「あまも」氏が初登場！　そして、BeForUの楽曲といえばもちろんこの人、「NAOKI」氏が堂々登場！

Interview with NAOKI & amamo

NAOKI
ミュージックプロデューサー
本作では"☆shining☆(GF&dm style)"、"WE ARE"を担当
コメント：BE[illegible]

NAOKI「僕のセンスに合い、安心して任せられるデザイナーの一人なんです」

――お二人が最初に携わったのはそれぞれ何作目ですか？

NAOKI　皆さんから観ると僕はDDRやbeatmaniaⅡDXなどのイメージが強い部分があると思いますが、実はギタドラ共々、いぶし[illegible]的な存在で1作目から参加していました。あまりにもマイナーであった為、一時休眠を[illegible]されて隠居しておりました（冗談）。何とか表世界に～みたいな想いを抱きながら、休眠から目覚めて「GF8」&「dm7」からはずっと[illegible]させて頂いております（笑）。

あまも　「GF8」「dm7」からです。今回の「GF11」「dm10」で4作目です。初めて作ったクリップが"BRE∀K DOWN！(GF&dm style)"だったはずです。もう2年以上前だなんて早いものですね、時がたつのって[illegible]。今作はシステムメインでやってます。ピンクのおっさんです。

――お二人が一緒に関わった楽曲に関してお話ください。

NAOKI　"BRE∀K DOWN！(GF&dm style)"で始まり、"チカラ"、"ヒマワリ"、"☆shining☆(GF&dm style)"をあまも氏とご一緒させて頂いております。

あまも　そうですね、今回で4作目になりますね。毎回一曲ずつご一緒させて頂いてます。

NAOKI　あまも氏のセンスと僕のセンスが重なるところがあるのか（僕達が日常着用している服のブランドと[illegible]、流行もの）が大好きとかね[illegible]）、彼の創り出すデザインは、僕のセンスに合い、安心して任せられるデザイナーの一人なんです。

あまも　たしかにNAOKIさんとは同じようなセンスを持っているような気がします。二人とも関西人だし、どこか常にポップなものが好きなところとか。だからNAOKIさんの楽曲を聴くと、すごく肌に合うっていうか気分が[illegible]とかも同じブランドが好きだったりしますしね、NAOKIさん。

NAOKI　そうそう。僕たちは結構同じブランドの服を愛用していて、そこの服のデザインはモード系ちゅうか[illegible]けど、そんな服装をまといながら、一緒に仕事をしているメインのものがBeForUなんですけどね[illegible]はBeForUはギタドラの人気キャラクターの一つだと思います。キーホルダーやバスタオルなどグッズにもなるくらいだからね。

あまも　そうですね、さまざまな[illegible]ていてびっくりです。

あまも「BeForU楽曲に関しては連続した作品になるように気を付けています」

――ギタドラシリーズに作品を提供する際に気にしている要素はありますか？

NAOKI　いぶし銀的マイナーな曲を創らないこと!!　いやいやいや冗談ですよ。"BRE∀K DOWN！(GF&dm style)"のブレイクに至るまで、ギタドラではマジで肩身が狭かった（爆笑）。変化球はなかなか[illegible]ですね……だから直球これ最強みたいな。直球と変化球を織り交ぜていくことが重要ですね。それと「僕が僕であるために、僕だけしかできない音楽を提供すること」でしょうか？

あまも　なるほどー。自分は曲に合った感じのクリップを付けられるように頑張ってます。多分。BeForU楽曲に関しては連続した作品になるように気を付けています。

――NAOKIさんは、ほかの作品と同様に、別のアーティスト名義が存在しますが、その理由は？

NAOKI　僕はアーティストでありながら、もう一つポジションとして比重を置いているのがミュージックプロデューサーなので、頭に描くプロデュースワークの形を表したもの、それがさまざまなアーティスト名義を存在させている理由の一つです。

――ギタドラの楽曲制作時、インスピレーションを受けるものはありますか？

NAOKI　現在はヨーロッパやアメリカのメロディックパンク、ラウドロック[illegible]ていること間違い無しです。もうインスピレーション[illegible]ですよ。

――今後のギタドラに関してはいかがでしょうか？

NAOKI　今後のギタドラに関して個人的に思うことは、もっとメジャーにダイナミックに、パワフルな空気を撒き散らして突き進んでほしいと思いますね。そう、[illegible]時代の流れと共に歩むギタドラを望んでいます。

――読者に一言お願いします。

NAOKI　常にPOPであり続けることを[illegible]人でも多くのギタドラファンの皆さんに末永く愛してもらえるような楽曲を提供できるよう、今後もアクティブに頑張っていきますんで、今後も熱い応援よろしくお願いします!!

あまも　いろいろな違った切り口からギタドラをアピールできればと思います。これからも引き続き、応援よろしくお願いいたします。

あまも
イラストレーター
本作では"☆shining☆(GF&dm style)"、"赤い鈴"、"セレクト画面"等を担当
コメント：まだまだペーペー、頑張ります。

GRAPHICS OF GUITAR FREAKS & drum mania

ギタドラシリーズで活躍されているムービークリップの制作者やイラストレーターに焦点を当てたコーナー。今回は、右ページでNAOKI氏とともに出演いただいたあまも氏に、追加でインタビューを敢行！

あまも

――今回メインとして[illegible]されているイラストに[illegible]ください。

[illegible]RIYUのイラストです。今回はイラスト重視のクリップなんで、ちょっと時間をかけてイラスト描いてます。衣装もNAOKIさんの要望もあってロック[illegible]

――BeForUのイラストが出来上がった[illegible]

[illegible]

――ご本人たち（BeForUのメンバー）から、[illegible]

[illegible]たら真っ先にゴメンナサイ。

――ほかの作品で代表作などはあるのでしょうか？

あまも　代表作かどうかは分かんないですけど、ポップンでキャラを数体デザインさせていただきました。

――イラストを描く際、参考にしているものはありますか？

あまも　BeForUに関しては特に無いです。そのときのノリで。あまり没とかも無いです。ほとんど一発出し。

――尊敬している（好きな）イラストレーターさんはいますか？

あまも　たくさんいます。でもだれが一番かっていうのが難しい……。技術的にうまくてオリジナリティのある人が好きです。

――今後、どんなお仕事をしてみたいですか？

あまも　イラストを描くこと以外の仕事、いろんなこと。イラストは趣味で描いているような生活に[illegible]ます。ホントに[illegible]

INFOMATION OF GUITAR FREAKS & drum mania

フェイバリットナンバーズGdに投票してくれた人から今回は抽選で2名様に、ギタドラ販促用ポスターセットをプレゼントだ！

ムーブメントを作り出せ！ フェイバリットナンバーズGd部門

ギタドラも11thと10thという長寿シリーズ。そこで、beatmaniaⅡDXシリーズの楽曲人気投票"フェイバリットナンバーズ"と同様に、ギタドラでも楽曲人気投票を開催！　投票方法は、ⅡDXフェイバリットナンバーズと同じくアンケートハガキの自由欄を使用してください。ⅡDX部門とGd部門の両方に応募も可能です。ギタドラシリーズでキミが心震えた楽曲への投票、お待ちしております！

ギタドライラスト部門発足！

ギタドラに登場するキャラクターのイラストを描いてお送りください。イラストはデータでも郵送でもOK！　各種投稿のサイズや細かい規定については、165ページのA-iro投稿規定を参考にしてください。

フェイバリットナンバーズGd、ギタドライラスト部門へのあて先は、左ページ「INFORMATION OF beatmaniaⅡDX」をご覧ください。

フェイバリットナンバーズ
上位5位まで順位に変動無し！ 均衡を破る曲はどの曲だ!?

順位	曲名 / アーティスト	ポイント
1st	DoLL / TERRA	【242.5pts.】
2nd	雪月花 / Ryu☆	【109.0pts.】
3rd	LOVE♡SHINE / 小坂りゆ	【79.0pts.】
4th	No.13 / TAKA respect for J.S.B.	【65.4pts.】
5th	EXE / Mr.T	【46.3pts.】
6th	One More Lovely / Risk Junk	【38.1pts.】
7th	Daisuke / Y&Co. 1st Samurai / sampling masters MEGA	【27.2pts.】
9th	Colors(radio edit) / dj TAKA Innocent Walls / TaQ LOVE IS ORANGE / Orange Lounge rainbow rainbow / Ryu☆	【24.5pts.】

フェイバリットキャラクターズ
士朗が怒濤の1位獲得！ リリスの追い上げに注目！

順位	キャラクター	ポイント
1st	士朗	【106.8pts.】
2nd	彩葉／茶倉	【104.1pts.】
3rd	エリカ セリカ	【93.2pts.】
5th	リリス	【90.4pts.】
6th	鉄火	【84.9pts.】
7th	セム	【57.5pts.】
8th	ツガル	【49.3pts.】
9th	エレキ	【46.6pts.】
10th	デュエル	【35.6pts.】

Favorite Characters & Numbers

士朗が1位を奪還。しかし、2位彩葉／茶倉との差はほんのわずか。そしてフェイバリットキャラクターズ始まって以来の同率順位が、3位のセリカとエリカとなった。じわりと上位に食い込んできたリリスは次回どうなる!?　また、上位曲の順位に変動が無いナンバーズは、どの曲が均衡を崩すか!?

1st　士朗　【106.8pts.】

すっと大好きです！　"DoLL"のヒロイン(違)(茨城県　早乃ゆりえさん)／だんだん男前になってる！(兵庫県　dj KAZUKI君)／ⅡDXの主人公は彼に決まり!?(大阪府　CHOCOさん)／だってカッコいいもん！(埼玉県　ユーコさん)

INNFOMATION OF beatmaniaⅡDX

今回も「10th style」販促用ポスターを2名様にプレゼント！　どしどし投票ヨロシク！

君の1票が時代を決める!?　「フェイバリットナンバーズ」&「フェイバリットキャラクターズ」募集中！

あなたのⅡDXイチオシはどの曲、どのキャラ？　1票で順位が激動するこのランキングに参加してみませんか!?　投票は必ず「巻末アンケートハガキの自由欄」に書いて送ってください。ナンバーズとキャラクターズ、2部門へ同時投票も大歓迎！　今月も"DoLL"が首位をキープ。この曲を抜くのは一体どの曲なのか!?　再度女王の座に輝いたセリカはこのまま首位をキープできるのか!?　今後も注目！

今月投票してくれた方の中から抽選で3名の方に「10th style」の販促用ポスターをプレゼント！　皆さまの投票お待ちしております！

ⅡDXのキャラクターイラストを描いて投稿しよう！

あなたのイラストに、ⅡDX開発チームの方がコメントを寄せてくれます！　データでも郵送でもOKです。データ投稿は下記のメールアドレスへ送ってください。各種投稿のサイズなど細かい規定についてはP157のA-Fro投稿規定をご参考に。もちろん、今まで送ってくれた作品もちゃんとすべてストックしていますので、ご安心を！

【あて先】
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
(株)エンターブレイン　アルカディア編集部「ビート・レイジングⅡDX」係
【Eメール・データ投稿はこちら】　raizing@arcadiamagazine.com

すわひでお サマーライブ　直前情報！

前号でもお伝えしたすわさんのサマーライブ、追加公演分がまだ余裕があるようだぞ。夏休みの予定まだ決めてないそこのキミ！　この機会にすわさんのライブを体験してみては？　[illegible]間違いナシ！

すわひでお 2004 サマー・ツアー 東京すわーランド 特設ステージへようこそ！「夏だ！ ツアーだ！ …追加公演だ！」

日時　8月7日(土)　開場　13:00　開演　14:00
会場　東京 SHIBUYA O-WEST

チケット　発売中　両公演共通 ¥3,900 [Pコード 171-727　Lコード 37435]
お問い合わせ　サンライズコーポレーション　03-5772-7399

ポップンな関係から ビートレイジングへ

今までポップンな関係として続いていたコーナーだったけど、今回からビートレイジングに合併！　だからといってソンはさせません！　スミからスミまで読んでね！

ポップンなプレゼント

今回は、古川さんより、サイン入りギターストラップを1名様に、そして、すわさんのライブチケットを5組10名様にプレゼント。ライブチケットは締め切りが早いので要注意！　詳しくは61ページへ急げ！

皆さん、お元気ですか～？　僕は暑さで軽く溶けてしまいそうな今日このごろですが、レインボーオーラを発生させつつ頑張っております!!　今回は、僕なりの「目標」を達成する方法をお話ししたいと思います。目標を設定した初期の段階では、それを遥か先にぼんやりと存在するものとして見てはいけません。

まずは想像で目標を達成した地点まで行き、その前段階でクリアしなければいけない事柄を現在地に向かって分析していくのです。いきなり人生を決定付けてしまうくらい壮大な目標を例に挙げると、ニュアンスが伝わりづらいと思いますので、超カンタンなことで。題して「家で手作りカレーを食べる」という目標です。この場合、目標到達地点から順に戻ると「ルーを割り入れる」→「材料を煮込む」→「材料を切る」→「材料を調達」→「買い物に行く」→「材料代を用意」みたいな感じになります。ご飯を炊くタイミングはアドリブですが(笑)。手順が整理できたところで現在地点に戻り、後はゴールに向かって並んでいるスケジュールを順番に一つずつクリアするだけ。最終的には確実にカレーを食べています。こんな何げないことから始めて、うまくできるようになってきたら、目標のレベル上げていきましょう。難度が高い場合は、達成スケジュールをできるだけ細かくし、ハードル一つあたりの負担を軽くするのがコツです。

次に、目標を達成するのに大きな役目を果たすのが「強くイメージする」という行動です。目標を設定したら、それを成し遂げた自分を強くイメージするのです。あくまでも上観的に。この場合の簡単なトレーニング法は、数時間後でも数日後でもよいので、何かをしている自分を想像します。一時間後にCDプレーヤーに電源を入れ、好きなアーティストの音楽を聞いているとか、明後日にあの店に行ってあれを買うなどのコトでよいのです。はっきりとイメージできたら、実際にその通りにやってみましょう。イメージした自分に、自らの力でなっていくのです。これを前述のスケジュール消化法と組み合わせて使えば、まさに鬼に金棒、檻に泥棒です!!

……大事なことを言い忘れていました。何かを成し遂げようとする時には、「できる」と思い込む事が重要です。そうすれば自然とそれに向かった行動をとるようになります。逆に「できない」と思ってしまうと、すべてがマイナスの方向に流されてしまうものなのです。また、何事もとりあえず途中で投げ出さずに、最後までやってみる習慣を見につけましょう。

そうする事で、目標を決してあきらめない男、決してあきらめない女になるんだ～～～!!　ぜひ今すぐに試してみてくださいね♪

©1999 2004 KONAMI

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレインTEL03-5433-7850(営業部)
http://www.enterbrain.co.jp/
◆通信販売のお申し込み先◆
E-mail : cs@ascii-store.com
もしくは当社サイトにてご注文下さい。

アイコンの見方

袋タイプ：中身によって重心か異なるので、注意しよう

ぬいぐるみ：首などのくびれた箇所か狙いめ

箱タイプ：側面の穴か、フタの隙間を狙おう

吊り下げ箱タイプ：コンビニキャッチャーDXに代表される形態。上部のラヘルを正面からつかもう。

吊り下げラベルタイプ：これもラヘルを正面から挟むように

吊り下げラベル長細型：細目なので本体も狙える　わりと簡単

① THE KING OF FIGHTERS NEOWAVE AWカードアルバム

サミー・8月登場・1種

コレクター魂の琴線直撃！目指せコンプリート!!

AW-NETに対応した新作格闘ゲーム『KOF ネオウェイブ』の稼動に合わせ、AWカードを収納できる特製カードアルバムが登場！　カードコレクターはもちろん、『KOF』ファンなら見逃せない必携のアイテムだ。入手困難なレアカードを入れるための専用ポケットもあり、収集意欲をかき立てられるぞ。

待ち受け画面プレゼントキャンペーン実施!!

カードアルバムにはそれぞれ固有のIDが付属している。AW-NETにアクセスしてそのIDを入力すると、携帯電話用の待ち受け画像がもらえるぞ。カードアルバムを入手した人のみが得られる、スペシャルプレゼントだ！

AW-NET　http://www.awnet.jp

② 新世紀エヴァンゲリオン GUNアクションフィギュアVol.2

セカ・8月中旬登場・2種

零号機改 満を持して登場！

ゼンマイ駆動ギミックにより、バレットライフル連射の反動を再現するリアルフィギュア第2弾。初号機に加え、今回は綾波の搭乗機、零号機改が登場！　ビル越しに使徒を狙い撃つリアルなアクションをたん能できるぞ。

③ 鉄腕アトム バスタオル

セカ・8月上旬登場・2種

綿100%で手触りも良好！

120×60センチのビッグサイズがうれしい、実用性抜群のバスタオルだ。スタイリッシュかつクールなデザインによるアトムのイラストは、大人が使っていても違和感ゼロだ。この夏、海やプールのお供にぜひ！

10・11・12月 アルゼ プライズ 新作リポート

11月

文字盤にロゼットやクロノがデザインされた懐中時計。アンティークなデザインが、原作の世界観にベストマッチ！

入浴シーンの立体化という、ファン垂涎の逸品。ワるきゅーレのあどけない姿と、真田さんの艶姿をたん能できるぞ。

リールごとに取り外しが可能な、重箱式の小物入れ。実機の柄を覚えるのに役立つかも……？

10月

魚のイラストが目を引く鍋つかみと、三平のイラスト入りエプロン。魚を料理するときに便利？

©矢口高雄　講談社
©2003 介錯　時乃湯新館
©2003 福音弾
©GAINAX　ProjectEva　テレビ東京
©Tezuka Productions・SPEJ
©2004 ARUZE CORP All Rights Reserved
©Sammy　©SNK PLAYMORE

④ 機動戦士ガンダムシリーズ 元気なハロミニテーブル

バンプレスト・8月中旬登場予定・5種

ちょっとした小物を置くのに便利！

ガンダムワールドのマスコットロボ、ハロがデザインされたミニテーブル。『ファースト』や『Z』でおなじみの緑色のハロだけでなく、『SEED』に登場したピンクやブルーも用意されているなど、カラーバリエーションは豊富だ。

⑤ Nintendo メモ帳入りファミコンハード型ケース

バンプレスト・8月中旬登場予定・5種

小物入れとして使うことも可能なメモ帳ケース。精巧なファミコン型のケースを開くと、中にメモ帳が入っているぞ。メモ用紙そのものもファミコン本体のデザインがプリントされた専用紙なのがニクイところだ。

ゲームの攻略をメモるのに最適!?

⑥ ゴルゴ13 オイルライター

アルゼ・8月登場・3種

"違い"の分かる男のために

オイルライターそっくりの見た目を持つ、一風変わった時計が登場。ゴルゴの渋いデザインと、大人のアイテムであるオイルライターとのコラボレーションにより、これまでのプライズには無いハードボイルドな雰囲気を演出している。

⑦ 仮面ライダーブレイド ライトアップ胸像モデル

バンプレスト・8月中旬登場予定・2種

闇夜を切り裂く正義の眼差し！

「仮面ライダーブレイド」の主人公ブレイドとカリスの胸像フィギュア。スイッチを入れた状態で周囲が暗くなるとセンサーが反応し、両目が発光するというギミック付きだ。細部までこだわり抜いた、ち密な造形が見逃せない。

⑧ ドラゴンボール デスクトップライト

バンプレスト・8月下旬登場予定・4種

あの四星球があなたの部屋に！

ドラゴンボールが光り輝く、卓上サイズのミニライト。願いを叶える竜、シェンロンが巻きついたデザインが、アジアンテイストに満ち溢れている。部屋を彩るインテリアのアクセントとしてピッタリかも？

⑨ ファルコムクラシックス Y'sポリストーンフィギュア

アルゼ・8月登場・3種

デスクトップでよみがえる冒険の日々

アクションRPGの金字塔『イース』シリーズのヒロインがフィギュアになった。伝説の女神フィーナや薄幸の少女リリア、そしてシリーズ最新作『6』からイーシャという、ツボを押さえたラインナップ。彼女たちの可憐な姿をゲットせよ！

今月のプレゼント

11月

ファルコムクラシックス

大いなる力が眠るといわれる、イースの本6冊がキーホルダーになった。中にはイースキャラクターがプリントされているぞ。

『ガンフロンティア』と『コスモウォーリアー零』のピストル型ダーツ。あの戦士の銃で的を撃ち抜け！

成恵の世界 制服型ケース

セーラー服や詰襟学生服の形をした、不思議な小物入れ。背中にあるファスナーを下ろすと、なんと小物入れに早変わり！　ほかに例を見ないアイデアアイテムだ。

©Nihon Falcom Corporation
©丸川トモヒロ／角川書店
©松本零士／コスモウォーリアー零制作委員会
©松本零士／ガンフロンティア制作委員会
©創通エージェンシー・サンライズ
©さいとう・プロ／小学館
©2004 石森プロ・テレビ朝日・ADK・東映
©バードスタジオ／集英社・東映アニメーション

ーム大会"闘劇2004"
「永遠」に残すために――

BATTLE DVD

熱狂と共にその幕を閉じた
の祭典"闘劇2004"
られた激闘の数々を
リュームで完全フォロー!!

Vol.3 SAMURAI SPRITS ZERO
CAPCOM VS. SNK 2

SLBM-31.32/標準価格:¥6.090[税込]

2004年8月26日発売!

Vol.4 STREET FIGHTER III 3rd STRIKE
VAMPIRE SAVIOR

SLBM-33.34/標準価格:¥6.090[税込]

2004年8月26日発売!

●Vol.3
SLBM-31.32/約360分(DVD2枚組)/
片面二層/COLOR/MPEG2/複製不能/
STEREO/4:3/NTSC2日本国内向け

©2004 ENTERBRAIN, INC. ©SNK PLAYMORE 2003 / ©2003 Yuki Enterprise
※「サムライスピリッツゼロ」は(株)SNKプレイモアの許諾を受けて、(株)悠紀エンタープライズが開発するものです。 ※「サムライスピリッツ」は(株)SNKプレイモアの登録商標です。
©CAPCOM CO.,LTD. 2001 ALL RIGHTS RESERVED. ©SNK PLAYMORE ※「CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONARE FIGHTING 2001」 は一部(株)SNKプレイモアの許諾を受けて、(株)カプコンが製造・販売するものです。 ※「SNK」は(株)SNKプレイモアの登録商標です。

監修/株式会社SNKプレイモア、株式会社カプコン

●Vol.4
SLBM-33.34/約350分(DVD2枚組)/
片面一層、片面二層/COLOR/MPEG2/
複製不能/STEREO/4:3/NTSC2日本国内向け

©2004 ENTERBRAIN, INC.
©CAPCOM CO., LTD.1999 ALL RIGHTS RESERVED.
©CAPCOM CO., LTD.1997 ALL RIGHTS RESERVED.

監修/株式会社カプコン

も大好評販売中!! アドレスはhttp://www.enterbrain.co.jp

企画・制作・発売元●株式会社エンターブレイン ※このDVDでゲームはできません。

闘

SUPER BAT

THE 2nd ARCADI

Vol.1 GUILTY GEAR XX #RELOAD

SLBM-28／標準価格：¥6,090［税込］

絶賛発売中！

2004 SUPER

2004年5月に開催され、
対戦格闘アーケードゲーム
3日間にわたって繰り広げ
DVD4部作全7枚というボ

EVOLUTION

TEKKEN 4

●Vol.1
SLBM-28／約150分（DVD1枚組）／
片面一層／COLOR／MPEG2／複製不能／
STEREO／4:3／NTSC2日本国内向け

©2004 ENTERBRAIN, INC.
©Sammy ／ ARC SYSTEM WORKS Co., Ltd.

監修／サミー株式会社

●Vol.2
SLBM-29,30／約200分（DVD2枚組）／
片面一層／COLOR／MPEG2／複製不能／
STEREO／4:3／NTSC2日本国内向け

©2004 ENTERBRAIN,INC.
©1994 1995 1996 2001 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.
©SEGA, 2001,2002

監修／株式会社ナムコ、株式会社セガ

Vol.2 Virtua Fighter 4 Evolution
TEKKEN 4

SLBM-29,30／標準価格：¥6,090［税込］

絶賛発売中！

お求めはお近くの家電量販店、ゲームショップにて！　インターネットで

【この商品に関するお問合せ先】
株式会社エンターブレイン　〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10　TEL：03-5433-7850（営業局）

（新潟県 [illegible]さん）

祝！ 猛烈リニューアル!!

「ギルティギア」シリーズを愛するファンの憩いの場にして、関連アイテム情報をお届けする当コーナーが、ズババンとリニューアル！ 早くも名物マスコットキャラクターと化した“ちまき”のデザインに続いて、コーナー題字も石渡太輔氏に腕を奮っていただきました！ すごっ！ そんなこんなで、より一層パワーアップした“あそし”、よろしくお願いします!!

（大阪府 [illegible]桃羅さん）
☆夏は姐さんもちょっぴり開放的。酒が美味い季節ですからっ

（神奈川県 しおみさん）
☆これぞジャパニーズの夏！ っていうかユルみ過ぎ！（笑）。

（沖縄県 ミケ☆アキラ改め夜桜アキラさん）
☆夏向けと言えば夏向け！ 水中戦も任せる。

（愛知県 暁ゆりあさん）
☆ラフな服と気負わぬ笑顔が光る美脚。それがサマーシーズン〜ノ！

（広島県 [illegible]斗ゆえさん）
☆そのうちガマンできなくなって、打ち上げ花火連発したりして。

（千葉県 パックアーポさん）
☆季節でキャラの衣装が変わるゲーム、実在したらすごいぜー。

（北海道 砂丘の虎さん）
☆ガシャポンのギルティ水着シリーズでも、イノはフェロモン全開でしたね。

（北海道 くらげさん）
☆涼み方も上品なキスクさん。育ちのよさが伺えますね。

募集中

敢然とリニューアルをとげた当コーナーですが、これからも読者投稿＆ギルティ情報を濃縮してお届けします！ メインの投稿コーナーは、ギルティキャラのカラーイラストをフリーに描いていただく“ガトリングアーティスツあそし”、ブリジットにいろんな衣装を着せて楽しむ（笑）“ブリっち更正衣裳部屋ッ”などがあります。マスコットキャラクター、ちまきとほかのキャラを絡めた投稿もお待ちしてますよっ。

（東京都 アカトリさん）
☆月の光が生む、静かな夜。微笑ましさに顔がユルんだねえ。

（東京都 矢野口紅子さん）
☆語られなかった、いくつもの光景。今はただ、遠くで輝くしかないけれど。

（大阪府 ゆみたんさん）
☆いい具合にキャラの“濃さ”が滲み出た一枚。艶っぽさがね。

やってほしい企画やギルティ関連で知りたい情報があったら、当コーナーに遠慮なくリクエストしてください！ 投稿先はアルカディア巻末参照でよろしく。メールでの投稿もオッケーですので、お気軽にご意見ご要望をお寄せくださいませ。来月からは、ギルティシリーズのゼネラルプロデューサー・石渡さんの“石渡NOW”も復活しますので、お楽しみに！

KOFッ子PLANET

今号のイラスト一押し

連載二回目を迎えたKOFシリーズのファンコーナー「KOFッ子PLANET」！　夏に稼働予定の「KOF NW」の感想も送ってネ。

（高知県　まっしゅ〜さん）
☆みつ編め、青春ー　　チームメイトっち。

（　　　　田　　さん）
☆チームへの愛情はたっぷり注ぎましょ。強さにつながりますよ。

（山口県　栗田里見さん）
☆アッシュという名の甘い甘い　　　　　　くなるのでしょう、この人。

（大阪府　緋神紫炎さん）
☆ストーリーに関係無いKOFのレギュラーだね！　今回の設定資料集も読んでみてチョーダイ。

（東京都　三好葉月さん）
☆ポートレート風であり、清楚さと　らしさを感じさせるクーラ絵である。

（北海道　くらげさん）
☆射的とかやらせたら、ムチャクチャうまそうな気がしますな！

（神奈川県　天川直樹君）
☆ムカイとアッシュのカラーコントラストが何かを示唆するようです。一体この二人の関係は!?

（新潟県　沢　　さん）
☆やっぱりこの三人がサイコソルジャーチームの顔だね！

（東京都　紅蓮ロキさん）
☆出た、　土デュオロン。雰囲気的にやた　　　　そうな　　では　る。対戦中もあの　えなのだろうか？

（熊本県　D門君）
☆こんなさわやかなデュオロンを見たのは初めてだよ。この二人は何やってんの？

（　　県　　　のママさん）
☆別の色に浸食されはじめる　の世　。　在は　つから現れるのか？

（長野県　さかえでさん）
☆海に入る前にはハチマキ外そうよ　と　　　も浮き輪の前には無力

KOFが、2Dから3Dへと進化を遂げた！

キャラのモデリングは一見の価値あり。テリーのパワーゲイザーも新鮮に見える!?

SNKプレイモアから、PS2用ソフト「KOF MAXIMUM IMPACT」が8月12日に発売される。特徴は何といっても、2D格闘の雄KOFが3D格闘ゲームとして生まれ変わったことだ。人気キャラクターたちがどのように戦うのか、今から楽しみだ！　また、同ソフトのサントラの発売も決定しているので、次号で紹介するぞ！

© SNK PLAYMORE　※「KOF」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。

KOF衛星アップリンク　KOF10周年 特別サイトが公開中！

赤道上空に位置するKOF衛星からの情報によると、KOFの10周年を記念し、「ザ・キング・オブ・ファイターズ 10thアニバーサリー」という公式サイトが立ち上げられたとのことだ。KOFの歴史をまとめた「KOF10年史」や、ファンサイト登録型の「KOFリンク」など、KOFチルドレン大満足のコンテンツだらけだ！

【KOF10周年サイトURL】
http://www.kof10th.com/

このコーナーではKOF関連の作品を募集中！　あて先は〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10　株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部「KOFッ子PLANET」係。
メールでの投稿は　sp_kof@arcadiamagazine.com　まで！　11月号の締切は8月23日(月)必着だぞ！

コスプレプレイスタイル Vol.52

担当・中原ユキヲ
協力・(株)コスパ

気分一新リニューアル！　この本が皆さんの手元に届くころには、イベント取材でお会いしてるかも？　見かけたら感想を聞かせてくださいね！

リニューアルしました

夏真っ盛り、ここらで一つ当コーナーも盛り上げましょう！ってことで大リニューアル!! 色合いも涼しげになりましたが、いかがでしょうか？　今までの投稿スペースも広げつつ新しい話題をどんどん入れていきたいな、と思っています！

夏のイベント対策

いよいよ怒涛のイベントシーズンに突入。猛暑と言われる今年は特に健康管理に注意！

コミケやワンフェスなど、夏に行われる大型イベントは野外スペースのものがたくさん。熱射病などのトラブル対策は各自しっかり立てて行きましょう！　飲み物や（脱水症状防止のため、水分補給はこまめに）日焼け止め（コスプレ衣装は変わった日焼け跡が付きがち！）などのアイテムは必携！　ちなみに「冷えピタ」を背中に貼ると涼しいという噂を聞いたのですが……!?（まだ試したことがありません）

外も中も夏はコスプレイベントが満載。しかし、夏の対策はしっかりと！

楽しいイベントライフを！

コスプレランキング！

当コーナーの歴史がここに！

今まで一番掲載数の多いキャラはだれ？　突然気になっちゃいました。担当の予想はアテナかリリスだったのだけど、意外な結果が……！

順位	キャラ	回数
1位	霞(DOA)	20回
2位	ブリジット(GGXX)	14回
3位	ソル=バッドガイ(GGXX)	13回
4位	ナコルル(サムスピ)	12回
5位	ディズィー(GGXX)	10回
	メイ(GGXX)	
	春麗(ストII)	
8位	麻宮アテナ(KOF)	9回
9位	K'(KOF)	8回
	アッシュ(ポップン)	
	カイ=キスク(GGXX)	
	ユーリ(ポップン)	
	リリス(ヴァンパイア)	
	不知火舞(KOF)	
15位	あやね(DOA)	7回
	イノ(GGXX)	
	レオナ ハイデルン(KOF)	
18位	キャミィ(ストII)	6回
	蔵土縁紗夢(GGXX)	
	ミリア=レイジ(GGXX)	

コスプレ界の今を見抜く 流行最・前・線!!

時代は和!? 和製衣装が人気

今夏、和装コスプレが大流行！との噂をキャッチ。言われてみれば確かに最近は『ピースメーカー』、『BLRACH』、『NARUTO』など人気作品が多数。コスパでも和モノ系サポートアイテムは特に充実させているとのこと。比較的通気性のよい和装コスは夏が旬！　気になるキャラがいたら即実行！

サムライスピリッツシリーズ
羅将神ミヅキ（甲斐杏樹さん）
大ブームの巫女衣装も和装の一つ。モノトーンの衣装とシリアスな表情がステキです。

KOF2003
シェン、デュオロン、アッシュ（太郎さん、二郎さん、三夫郎さん）
素晴らしく完成度の高いＫＯＦ2003合わせ！　お三方とも素晴らしいイケメンっぷりで、本当に強そうです！　細かい模様や素材感など、イメージそのままですね！

知ってた？初耳？コスプレ用語(?)辞典

普段使うけどどんな意味？　なんて言葉から、知ってると便利な一語まで、簡単にご説明！　そんなコスプレ用語(?)辞典、第一回はコスプレ友達編！

合わせ：友人と共通作品の衣装でそろえること。
集合：会場で、同作品のコスをしている人たちが集合して写真を撮ること。
相方：コスプレ友人の中でも特に仲のいい一人に対して使う俗称。
名刺：イベントで交友を広げたいなら必携！

役に立つ自作講座 ブーツトップの作り方

イチから靴を作らず、簡単に交換できるブーツトップはとても便利！　まず土台にするブーツに薄い紙か布を両面テープを貼り、それを元に型紙を起こしていこう。エナメルなど特殊素材をミシンで縫う時は、テフロンの押さえがねを使うと便利！

KOFシリーズ
麻宮アテナ
（神楽万里さん）
頭からつま先までかわいらしく決まったアテナです。
足元は案外目立つもの。丁寧に仕上げましょう！

イベントピックアップ

COSPAWAVE in キャラホビ

先月もお伝えした「キャラホビ」にて、COSPAプロデュースの「COSPA WAVE」が開催！　続々発表される新情報は、コスパのホームページでチェックしよう！
日時：2004年8月21日（土）
会場：幕張メッセ
・ジャンル別コスプレコンテスト開催（ガンダム・コーエイ・フリージャンル）
・なりきり背景ではっちり撮影
・Web事前登録、更衣室サービス完備！
詳細は http://www.cospa.com へ！

イベント予定

機動戦士ガンダム
シャア・アズナブル
（睦月沁さん）
美しい！　真っ赤な衣装が、ゴージャス感のある素材で丁寧に作られています。細部まで丁寧に作りこんである衣装に、通常の3倍愛を感じますね。

ポップンミュージックシリーズ
シルヴィア（風花吏沙さん）
いつも柔らかく、空気感のある写真を送ってくれる風花さん。後姿のショットも新鮮でとてもいいですね！

宇宙のステルヴィア　片瀬志麻（ひのひあもんさん）
特徴あるシルエットの衣装をキレイに作られていますね。しーぽんのお団子＋細いツインテールの再現度がすごい！

GGXX　ブリジット（桃香さん）
ロジャーと一緒でかわいらしくまとめているピンクバージョンのブリジット。表情も優しくて雰囲気のある一枚ですね。

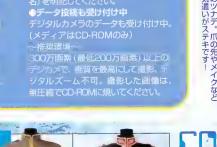
NARUTO　ツナデ（翼さん）
キリッと引き締まった表情のツナデ。爪の先やメイクなど細かい部分まで行き届いた気遣いがステキです！

サムライスピリッツシリーズ　ナコルル（羽衣沙希さん）
キュートな表情と、白い衣装がまぶしいナコルル！ポージングもかわいらしく決まっております！

投稿&お手紙大募集

●コスプレ写真を大募集！
投稿の際、写真の裏に必要事項（コスプレネーム、キャラクターネーム、作品名）を明記してください。
●データ投稿も受け付け中
デジタルカメラのデータも受け付け中。（メディアはCD-ROMのみ）
〜推奨環境〜
300万画素（最低200万画素）以上のデジカメで、画質を最高にして撮影、デジタルズーム不可。撮影した画像は、無圧縮でCD-ROMに焼いてください。

COSPA COLLECTION

通販方法

■①お電話でご注文の場合、まずご希望の商品（色・サイズ・数量も）を全てお伝えください。担当者が在庫の確認を行います。②在庫の確認後、お客様のご住所、お名前、お電話番号をお伺いいたします。以上でお手続きは完了です。■メール、FAX、でご注文の際は必要事項［ご希望商品（色・サイズ・数量も）、ご住所、お名前、お電話番号(FAX番号)］を明記の上ご注文下さい。※**お支払いは、代金引換となります。商品をお届けの際に［商品代金+送料(520円)+代引手数料(520円)］を配達員にお支払いください。**

※商品カタログ請求の受付も行っております。お気軽にお申し付け下さい。

〒150-0044
東京都渋谷区神泉町7-6芦沢ビル2F
(株)コスパ　通販センター
『通販アルカディア09係』宛
TEL 03-3770-3699
FAX 03-5456-8299
Mail cospa@cospa.co.jp
営業時間　11:00〜18:00（日祝定休）

渋谷店
TEL FAX 03-3770-3383
〒150-0044 東京都渋谷区円山町 5-3 萩原ビル2F
営業時間:12:00〜20:00　水曜定休

ジーストア・アキバ店
TEL FAX 03-3526-6877
〒101-0021 東京都千代田区外神田 3-15-5MNビル2F
営業時間:平日／11:00〜20:00、土日祝／11:00〜19:00
年中無休（年末年始のみ休業）

ジーストア名古屋店
TEL FAX 052-452-6676
〒453-0014　愛知県名古屋市中村区則武 1-12-1
名古屋駅西ビル
営業時間:12:00〜20:00　第1・3水曜定休

ジーストア大阪店
TEL 06-6645-8300
〒556-0005 大阪府大阪市浪速区日本橋 4-15-21
第一天備ビル1F/2F　営業時間:平日／12:00〜19:30
土日祝／10:30〜19:30　第1・3火曜定休

ジーストア福岡店
TEL 092-713-3906（代）
〒810-0001 福岡県福岡市中央区天神4-3-8
福岡天神マツヤレディス6F
営業時間:10:00〜20:00　不定休

COSPA Shop
CHARACTER ITEMS TOTAL SUPPORT
最新情報はwww.cospa.com
携帯でのカタログ請求に関してはこちらへアクセス!
http://www.cospa.com/i/

読者が作る、ゲーセンの夏休み！

A-Fro ARCADIA FRONTIERS

猛暑にMOTION! ゲーセンドキワク夏休み！

そろそろ梅雨も明け、学生の皆さんは今ごろ夏休み真っ盛りでしょう！ 社会人の方々もお休みを貰って、どこかへ旅行になどと企みングな季節と相なりました。そこで今回のA-Froは、夏の楽しさを満喫したイラストの特集からスタート!! 夏をめいっぱい楽しむヒケツを、ゲーセンに学べィ！

田渕健康：P160（バラエティCMYK） P162-163（大瀑布）、福田柵太郎：P161（クレースケール）／P164-165（歳時記）、カイゼルちくわ：P158-159（CMYK）

今月の一枚！

Ⓗ（神奈川県　RIKI君）

夏ニお祭り！

夏といえば祭りだワッショイ!!　てなワケで、多数寄せられたお祭りイラストでみこしを組んで、カラーページを突き進むぞコンチクショー的小特集であります。

（福岡県　宇月総夢さん）

（鹿児島県　HEELさん）

（新潟県　濫觴神封魔さん）

（東京都　ゲコゲさとる君）

（兵庫県　アルルハイジさん）

（広島県　朔斗ゆえさん）

（三重県　揚羽さん）

（福岡県　皐月トミィさん）

（東京都　Crossさん）

（神奈川県　鳳凰寺嵐さん）

A-Fro ひみつ情報　開・眼ッ!!（悟）　投稿作品に寄せられたコメントの頭に付いているⒽマークは、その投稿者の方がHPをお持ちであるという証だったのだね!?　ARCADIAMAGAZINE.com内の「投稿者リンク」コーナーにURL掲載されておりますゆえ、「この人の作品がもっと見たい！」という人はぜひチェックをば！　→　http://www.arcadiamagazine.com/

夏=水着ッ!!

夏休み特集と銘打った今回の特集ですが、やはり投稿数No.1は水着イラストでした！　キミら分かってるねフフとほくそ笑みつつ、以下テンション高めに参ります。理由は聞くな！

（千葉県　高遠かるびさん）

（北海道　くらけさん）

（滋賀県　満月だんごさん）

（岡山県　P.Wさん）

（合作　福岡県　跡部ブセさん＆神奈川県　MSY君）

（広島県　七色敏子さん）

（愛知県　六条真さん）

（岐阜県　夕清さん）

十人十色　夏オリコンLv3

今回の特集には、独特の夏イラストも多数頂いております。そこで普通とは違った夏を送りたい、というアナタのために、良い子の参考には全くならない夏休み活殺オリジナルコンボを大公開!!

（大阪府　ハイクロ君）

H 子供の夏といえば、セミ取りというのか伝統でも、このセミは、攻撃力高過ぎる気が。

（愛知県　藤海ゆかさん）

H 夏といえば自由研究。うむ、良い研究だ。さくら嬢の将来に反映したらええっいことに!!

（東京都　カヤキ君）

H 水着に目がいってはかりの諸兄に、このさわやかな一枚を!　夏といえば開放感! これぞミレニアム世代の常識かと

（東京都　良月君）

（埼玉県　松澤ジユキさん）

（東京都　吹雪(3日目ヤ43a)さん）

（東京都　(日)モ17b-QQQ君）

A-Fro ひみつ情報　夏といえばゲーセン！　と胸を張って言い続ける小生ですが、「ドラクロ」で融合する魂の組み合わせを間違えた上に階級も継承しちゃってションボリしてみたり、「アヴァ鍵」一日中やってもコモンしか出なかったりすると、むしろ「夏のバカー!!」と叫びてえッ!!　でも冷房の効いたゲーセンでのヒート☆アップは、電力の無駄になるので節電のためにもやめときましょうね♪　暑い夏こそ紳士的に！

（大阪府　CHOCOさん）

（東京都　タマ君）

（埼玉県　野良赤次君）

（神奈川県　桃山友太郎君）

A-Fro CMYK

アーケードゲームのカラーイラストをバーリ・トゥード方式で無差別掲載、いわゆる通常営業コーナーがコチラ！　前ページの夏特集に負けない熱量で、今月も大発奮しちゃるきに！

（栃木県　can't HUE (m)君）

（青森県　松けろ君）

（茨城県　aberuさん）

（埼玉県　げっつ☆先生）

村長選挙CMYK
俺たちゃエロスがユニフォーム!

「大混布」で盛り上がっている才村村長選挙ですが、なんとその余波はカラーページにも飛び火！　4色分解をも巻き込んでガ然盛り上がる選挙戦、こいつは2004年最大のビッグウェーブだZE!!

公約：ブルマー特攻隊を立ち上げる

（大阪府　S☆ROCK君）
☆CMYKコーナーで覇を打ち立てるのかと思いきや、「村長補佐」あたりでひとつと妙に具体的なポジションを狙ってくるところが、妙に本気っぽいぞ！

公約：門(閥)戸解放サムシング・エロス

（東京都　墨桐真唯改め墨桐マユイ君）
☆村民の自由・拡大化、及び文章投稿の強化を掲げ、インパクト&煩悩度を重視するという氏。はやかわ村長をリスペクトしながらも、敵と見なして戦う姿勢は十分！

（東京都　三好菜月さん）

（熊本県　エレ金哲君）

（東京都　ムカイ君）

（大阪府　堺幸四郎さん）

A-Fro ひみつ情報
「今回の募集では特集組まないの？」なんて気が付いた人は鋭い！　今回投稿を募集する次々号・11月号のA-Froは、特集無し・何でもアリのバーリトゥード祭りとなる予定なのサ。夏の名残を確かめるかのごとく水着投稿に励むも良し、秋先取りで文化祭・体育祭などの投稿をしてみるも良し！　あふれるセンスをフルバーストさせて、思うがままに投稿してください。

アフロ グレースケール。

ゲームセンターを取り巻く諸事情に関する意見を発表しあうコーナーが、ここ「グレースケール。」である。アーケードゲームについて思うことがあれば、こちらに投稿してほしい。

（大阪府　あっすさん）

アーケードゲームという花

すべてのデザイナーの欲求に応え得る、もはや万能といえるハード。専門の機関で育成された人材。肥沃な大地と種がありながら、そこに咲く花は、いささかまばらで寂しげではないだろうか、と思うのは自分だけであろうか？

「最新の技術と娯楽性の融合」ともいうべき、通信、タッチパネル、カードシステム、かつての技術者の夢であるべき進化の姿。それらは例外無く、プレイヤーとオペレーターの期待に十分に応えている。

　しかしながら、かつて定番といわれたジャンルの新作が、もはや国内のメーカーからほとんどリリースされなくなったのは寂しげでもあり、いやーんでもある。

　インカム効率のみが焦点となれば、対戦格闘以外は価値の低いものだろうか？　否。

　奇抜な新システムが無くとも現在の生活のリズムを考慮すれば、既存のジャンルもステキに共存できると思うのは、新作も特に無く、店舗の粋なはからいでそこにある横スクロールシューティングゲーに歓喜するウカレポンチだけではない。はず。たぶん。

（高知県　EAP君）

☆遊ぶ側も作る側もぜいたくになった分だけ、求められるもののハードルは随分と高くなったのかなあ。それはもちろん悪いことではないんだけどね。花園も大輪ばかりでなく、小さくとも可憐な花があるからこそ全体が美しく見えるわけで……。

　メーカーのこだわり、オペレーターの要望、そしてすべてのプレイヤーの希望が満たされるアーケード花畑を切望したいものですな。その日のために、今日もワンコインを入れるのさ～。

私が初めて買った雑誌はアルカディアですYO。それが創刊50号なんて、すごいじゃないですKA！　最初は買うのがすっごく怖かったけど、もう慣れちった。50号の付録小冊子のアルカディアができるまで、すごく笑ってしまいました。こんなに大変なんだ～、と。あと、マジンさんお仕事してくださいネェ～♥

（東京都　フレディさん）

☆フレディさんの初めての雑誌体験になれて、良かった良かった。でも、普通の雑誌はエロス村村長選挙なんてやってないんだろうなあー。

付録56ページ6コマ目でマジンさんがディスプレイを踏み付けているように見えるのはわざとですか？　というか、すごい不自然に見えますよ！

（千葉県　雷。君）

☆空前の編集マジンさん人気。ちょっぴりダメな人が今の流行なのか……。でも彼に関しては、ちょっぴりどころじゃなくって、とっても、ものすごく、激しくダメな人なんですよ～（オイ）。

（東京都　吹雪3日目ヤ-43a）
☆終局に向けてではなく、始まりのための調節。この兄妹もそんな世界を待っているはず。

（埼玉県　松澤シユキさん）
☆明日のためにその一。働かざるものポプるべからず、いうてな。

（神奈川県　坂井サチさん）
☆明日のためにその二。宿題・原稿を終わらせてから遊ぶがいいでしょう～。

A-Fro AC ラボラトリー
LABORATORY

現在の研究テーマ
理想の2D格闘ゲーム像をみんなで考えていこうの巻

[illegible]

A・30秒未満（0％）
B・30秒～60秒未満（82.5％）
C・60秒以上（17.5％）

[illegible]

短過ぎても長過ぎても嫌かなあと思ったり。長いのはまあまだマシなんですけど、短いとイロイロと遊べないし（笑）。対戦で逆転するのもキツいのでは。
（富山県　流火季月さん）

ゲームにより時間の違いは異なりますが、60秒くらいが妥当。
（栃木県　MUGEN君）

[illegible]

ボス戦の時間が長いとダレてる時間が長くなって、[illegible]られやすいから。短いとゲームスピードを早めにしなければならない気がする。
（大阪府　[illegible]之助さん）

[illegible]2D格闘ゲームで30秒以下というのはさすがにあり得ない[illegible]。「待ち」がメインのキャラクターもいるわけだから。

[illegible]

A・8試合以下
B・9～10試合
C・11試合以上

自分の意見として[illegible]（10試合）です。

[illegible]

理想の2D格闘ゲーム像 中間発表！

[illegible]

[illegible]	現代もの
[illegible]	13人～20人
[illegible]	意見募集中
[illegible]	4～6種
[illegible]	1～2本
[illegible]	30秒～60秒

[illegible]

A-Fro ひみつ情報　次号10月号のA-Froでは、皆さんお待ちかね、「帰ってきた忍者村特集（仮）」をプロデュースします。忍者村とは、アーケードゲームに登場する忍者キャラクターをテーマにした投稿作品を募集するコーナー。硬軟織り交ぜた忍者＆くのーが、あなたのハートを影縛ること間違い無し！　今年もメイド兼くのーキャラの投稿はくるのか？　魅惑の忍者村特集を忍んで待ていっ。

ゲルエロス村

開村以来の大政変！　村長選挙勃発！

事の起こりは6月号。ゲルエロス村に新潟県のはやかわ村長が発した村長選挙要求に端を発し、妙にグルーヴがヒートアップ。投稿総量が3倍近くに膨れ上がった当コーナー、今月は選挙開催に向けてのレギュレーションも発表！

(新潟県　はやかわ村長)
Ⓗ今回の騒動の元凶……いやさ発起人。選挙本番もハッスルしてほしいぞ。

(埼玉県　笹波ミコトさん)
Ⓗ地区別班長戦もアリ!?　創意工夫を凝らして地位をGETせよ。

(神奈川県　公式さん)
☆「チームメイトを探せ」コーナーより奪取。さもありなん。

(茨城県　早乃ゆりえさん)
☆全世界から次々とエロスファイターたちが集結！　アツイゼ。

(東京都　采姫炬さん)
☆秘密の花園のありかは、皆様の良心に任せる次第。

(熊本県　くろのゴクさん)
☆「明るい村風」を掲げるくろのさん。今回の立候補者の皆さん、実は女性がとても多いのだ。

(新潟県　チャイナことIKEZさん)
☆応援ハガキも募集中。みんなで盛り上げるが吉。

(千葉県　清き(?)一票を！　ペポさん)
☆各自の公約・方針のアピールのやり方が選挙戦の鍵とみた。

アルカディア大瀑布

最後教育が生み出したアルティメットGAGが炸裂するオモロ楽しいバラエティコーナー、今月も堂々開幕！　オムツが取れないゲーセンビギナーも、年金のすべてをゲーセンに注ぎ込んでいる重鎮も、こぞって一読してみるといいだろう。

([illegible]県　満月だんごさん)

初代村長より号令ッ！

(福岡県　倉長行矢村長)
☆なんと！　伝説の投稿者にして初代村長・倉長嬢から応援イラストが！　各自奮起セヨ。

(広島県　写楽さん)
☆引け腰チックな皆様も、勇気を出して挑んでみるがいいさ！

2004年ゲルエロス村村長選挙・公式レギュレーション

参加資格：アルカディア読者で、ゲーセン大好きっ子ならだれでも立候補可能。自分の本能に忠実なことのみならず、己がエロス魂をエンターテイメントにまで昇華できる自信のある方。

立候補方法：今回募集するのはモノクロ部門(カラーも順次開催)。煩悩を発露した作品を、ハガキかCGでA-Fro内"ヱ村村長選挙"係まで送ってください。締め切りはほかのA-Fro投稿と同じく、8月16日必着。

選出方法：アンケートハガキによる読者投票で選出。発表はアルカディア12月号にて。村長以外にも、各部門別に班長も選出予定。

ブリセル大作戦

ココロに花を、アフロにブリセルを。潤いと安らぎプラスアルファを与える強制性別転換コーナー、今月も張り切っていってみましょう。

(岡山県　良滔さん)
[illegible]

(福岡県　彩丹福太さん)
☆ワルドッグがソレっぽい。[illegible]

(埼玉県　星野みりんさん)
☆ムコよりも先に、いい[illegible]

(福岡県　皐月トミィさん)
☆弟をつけたのか一[illegible]

(島根県　黒田綺さん)
☆断り気の無いところが[illegible]

A-Fro ひみつ情報
村長選挙ツイッキー！　ちびっ子も読んでるアルカディアでは、直接的なエロス描写は禁じ手(胸の先などをハッキリを描いたらダメだZO！）　ストレートな露出のイラストより、皆さんの妄想力を喚起させる作品が望ましいといえましょう。まあ、あくまでも勢いが重要なイベントなので、皆さん思いっ切り楽しみながら、気軽に参加してみてくださいね～。

無理想 無解決 MMターボ

アンケートハガキの隅からこんにちは。読者の豊潤なゲーセンライフを彩る性善説コミュニティ「MMT」のお時間です。
「虚ろな目をした我流剣法のチンピラウサギ、クールな立ち回りで敵を討つリス剣士、妙に団子っパナのはねっ返り姫様が"ひまわりの匂いのする戦車"を探して旅をする、悲喜コモゴモの珍道中――その名も「サムライドンブルー!」なんちてブフー! という半端に長い自作自演を繰り広げるコーナーでもあります。

昔、爆発的に増殖したTVゲームが遊べる喫茶店って、今はほとんど見掛けないですよね。この際ゲームのできるファーストフード店とかできればいいのに。ハンバーガーをパクつきながらプレイ。カウンター席でも、液晶モニターでプレイ。ダメかな。
(茨城県　妖怪出魂君)
☆ゲームセンターに関しては風営法で決められているんだけど、ファーストフード+ゲーセンはありがたいよねえ。「こーゆー営業形態を提案!」というご意見、どんどんお寄せください。

前から猿渡編集長はスゲー頭してるなとは思ってましたが、ロッケンローラーだとは知りませんでした。すごいや変酋長。
(神奈川県　風邪の用心棒君)
☆外見のみならず、言動もかなーりロック者だと覚えておくといいだろう。髪の毛の立ち具合はエンブレでもダントツ一位。

スピス!(NB) 7月号の付録に猛者通用語集がッ! これで僕も「猛オタ」の仲間入りDEATHね。
(神奈川県　ゲースー君)
☆実際はかなりヌケがある猛者通信用語集であったが、実生活の中に織り交ぜて使うといいだろう。よくないか。

アフロトリビア。No.16のA-Fro以来、毎年9月号のA-Froには必ず私の投稿が載る。(1000垓へえ)
(富山県　山田道楽斎君)
☆ハッハッハッ……まさかそんな。……マジでぇ!?

パニッシャーがバーディゴ発動する夢を見ました。やべえ、勝てねえ。
(福島県　みっしぇる君)
☆バデゴリアンなパニシ……もうヤツを止められる者はいないだらう。

⬆(秋田県　序偶君)
☆やっつけブリスという感じか。

⬆(富山県　流火季月さん)
☆やはりオヤジはタイゾウなのか。

⬆(兵庫県　芽鳴さん)
☆海外でも探せばあるだろうに。

⬆(岩手県　甲寅さん)
☆世の摂理が数字になっておる。

⬆(愛知県　京Tea君)
☆皆さん復活してほしいですね。

⬆(愛知県　115☆さん)
☆魂の叫びその2。

⬆(福岡県　熊丸君)
☆30日は水曜でしてよッ(マリィ調)。

⬆(愛知県　苺ユリアさん)
☆夏休みはあちこちに遠征するもヨシ。

⬆(茨城県　沖田戒(SG)君)
☆まあっ! ご存知でした奥様!?

⬆(東京都　よしみ君)
☆今月、最もソウルの輝きを感じた一枚。

A-Fro漫画道場

闇雲なガッツが読者諸氏の凶漢……もとい共感を呼ぶ、アフロきってのオモロコーナー「A-Fro漫画道場」では、皆様のたゆまぬ投稿をお待ちしているのさ!

(神奈川県　鳳凰寺嵐さん)
☆幼さゆえの屈託の無さ。ち、違っ!

(愛知県　御影道行君)
☆オヤジが店を空けるワケ。ナットクナットクー。

(千葉県　桃源☆郷君)
☆王様の中の人も大変だなあ。

(千葉県　日暮愁矢さん)
㋹マニアックでもいいじゃない! 胸を張って生きるのよ。

(静岡県　ココロザシノさん)
㋹真人間じゃあ商売にならないのか。すごい業界といえよう。

(東京都　ナナミ藍さん)
☆見事なポロリだ。涙もついでにポロリ色。

(広島県　天翔桜丸君)
☆悲しいときー。締め切りを誤植したときー。

(京都府　蒼い疾風君)
☆「2コマ目で終わっておけば」(本人談)。ポン……(肩をたたく音)。

選手権結果発表!! シケギャグ後夜祭

7月号で開催した「SG闘劇2004」、結果発表! 3位は愛知県・爆裂丸さん、2位は北海道・刹那蛍華さん、そして堂々のチャンプは京都府の劇団もんて君に決定ーッ! プリQアネタだけに白黒ハッキリしたって感じ(さぶっ!)。参加者ならびに投票してくれた皆様、どうもありがとー!

(福岡県　あまどれあさ君)
☆ちかっぱとっとーと!(すごく取ってるの) 異次元だぜ日本列島……。

(愛知県　そたい君)
☆2年連続制覇は逃したが、まだまだ寒い初代チャンプ!

(京都府　劇団もんてかるろ君)
☆シケリストの頂点に立つ彼には、何ぞシケた記念品を贈ります。

A-Fro ひみつ情報　夏といえばイベントラッシュ! っつーわけで、最寄りのゲーセンで開催する大会をはじめとして、コミケやワンフェスなどの大型イベントも目白押し! 夏休みなどを利用して、さまざまな催しに参加することで、よりいっそう充実したゲーセンライフが送れるのは相違無いゆえ、この季節は思う存分はっちゃけてみるがいいさ! A-Froへの投稿も忘れずにNE!

げえせん歳時記

（ミスサ・アヤサカ君）

男と酒と昆虫と

初夏が過ぎ、暑くなるにしたがって（？）、TCG（トレーディングカードゲーム）もアツくなってきている模様。

定番の『WCCF』や『アヴァ鍵』はもちろん、昼休憩をも惜しんで『ドラクロ』をプレイしているお役所仕事の方の姿もちらほら。

また、『バトクラ』では、一流アーティストのキーボード演奏のように、華麗にスラッシュさせてる、もはやプロレスとは無縁といっても過言ではないプレイヤーも……。

でも意外なことに、『ムシキング』が大盛況なのには少々驚いた。TCGにありがちな小難しいルールは無く、ただ、じゃんけんに勝てばいいというのがその要因だろう。それを裏付けるかのごとく、親子同士で対戦しているのをよく目にする。それを見ていて、俺は一つの妄想に駆られた。

「ほう、この『ムシキング』には、ムシカードとわざわざカードと有るのか。まるで『バトクラ』と同じだな……ん？ それじゃ、もしこの『バトクラ』のスキルカードがスキャンできたら……？ ムシ共が放つ〝マッスルバスター〟や〝ブレインバスター〟……見てみてぇ！ あ、でも関節技だと、どこを絞め上げるんだ？」

（岡山県　きるえりっひ智恵君）

☆虫の関節技は悲痛なパーツクラッシュが想像されますな、あいたた。まあ、「スーパーダイシャリン」や「ローリングスマッシュ」といった技カードがあるので、どこか格闘ゲームやプロレスゲームに通じるところはあるのかも。

それでもこの街が好きです

ク、クエェェェ——!! 突然目にしてしまった残念な情報。

地元のゲーセンに入荷予定でいう告知があった『クエストオブジョイトイ』もとい『クエストオブD』であったが、先行で設置されていたPOPが撤去されているのに気付く。

気になって店のホームページを覗いて見ると、このゲームは光ファイバー専用らしく、地元のゲーセンには環境が対応してないというではないか!!

これは悲劇!!

お店側には入荷の意向があるというのに、物理的に不可能とは……。ものすごく期待してるのに、アルカディアの記事とかスゲー読んでるのに。田舎ならではの哀しいエピソードですか？ 僕の地元に明日はありますか？

（福島県　軍団長君）

Ⓗ今号の悲しいとき～っ、ですな。しかし、そこはハングリーハートというかですね、意地でも見付けてやるというモチベーションにつながるのではないかと。リアルクエストを乗り越えて『クエストオブD』をプレイしたときは、喜びの声を報告よろしくっ。

我がが地元のゲーセンに『ポチっとにゃ～』が入荷されるまで、ポチにゃ関連の絵は描かない……。でも、もうそろそろ限界です。ああああ。

（青森県　水玉うるるさん）

☆禁断症状が起きている水玉さんを、皆さまの『ポチっとにゃ～』投稿で元気づけてあげましょう。突然ゲーセンに入荷する奇跡を祈りつつ……。

（北海道　月光庵さん）
☆呼気も乱さず行なえる人斬り。動じない心が、果たして強いということなのか。

それは一枚のアンケートから始まった……。

突然ですが、タイトー様への愛に目覚めました。でも私がやった事があるのは、サイキとおちゃっていない状態なので、オススメタイトーゲーを教えて下さい。

（エルシドの町　青髪大好き69☆Uさん）

この「タイトーゲームでおすすめ作品は何？」という葉書を巡り、担当ライターによるアフロズ緊急オススメ会議が開催された。

ケソ　やはり『サイキック』シリーズは外せんな。

柵　でも、『サイキックフォース』はやったことあるって、いうてますよ。

ケソ　いや、ジャレコの『サイキック5』だよ、君。

柵　タイトーだって言ってるでしょうが！　ウェンディーのコスプレが似合うケソ先生の一押しは『サイキックフォース』シリーズということで。ちくわ君は？

ちくわ　押忍！　シューティング大好き硬派ライターな小生としては、69☆Uさんに『ダライアス』シリーズや、『レイフォース』シリーズをオススメする次第であります。

柵　今は見る影もないけど、ちくわ君は硬派ライターだったんだね……。俺は『カオスヒート』などアクションのタイトーを推奨したいな～。

愛が偏っているアフロズのコメントではフォローし切れていない気がするので、タイトーファンから「一押しタイトーゲーム」を募集してみたいぞ。ゲームタイトルと推薦理由をまとめて、「タイトー一押しゲーム」係まで。締め切りは8月16日（月）必着。

宿題はオーケー？　バイトオーケー？　よっしゃあ、あとは夏ゲーセンのサマーバケーションを楽しむだけじゃい！　え、原稿の締め切りって明日でしたけ？

化学の教科担任（男・推定30代後半）に、何も説明せずにクラフトの紙袋を被っていただきました。すると先生はどこからかたんぽぽを一輪摘んできて紙袋を被った頭の上に乗せ、一言……。

「華だろ？　俺、華だろ？」

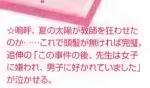
……………先生っ！！

（静岡県 こっこ。さん）

☆嗚呼、夏の太陽が教師を狂わせたのか……これで頭髪が無ければ完璧。追伸の「この事件の後、先生は女子に嫌われ、男子に好かれていました」が泣かせる。

（沖縄県　夜桜★アキラさん）
☆ポップン界のホラー俳優（？）が大集結。初代ホラーメンの影が薄いわっ。

（静岡県　ゆえのさん）
☆オクターブさんは親切過ぎて話が長そう。飛行機に乗り遅れてしまうかも（汗）。

（鹿児島県　HEELさん）
☆ピースを家の形に組んで消していく『ランドメーカー』。氷の家も消えちゃうよー。

A-Fro ひみつ情報　掲載作品の県名と名前の後に時々付いているeb！マークは、作品に敬意を表しA-Fro特製図書カードをプレゼントしちゃいますよ、という表示です。現在の絵柄は投稿者RIKI君の描いたクーラとキャンディ。一定周期で絵柄は別の人に変わってしまうので、欲しい人は何度も投稿してしまおう！　また、「この投稿者にイラストを描いてほしい！」というリクエストも一応、受け付けています。

とうに　7日は過ぎたというツッコミもあるが、北海道では一般的に新暦（8月）に七夕行事を行なうということで承認。「新作への登場希望キャラ」であるマッチョたちの想いを、星の世界へ強制射出だっ。

（千葉県　桃源☆郷君）

（埼玉県　OX2君）
☆超必殺技、持ち上げて投げ捨てる（通称、高い高ーい）。アビィの出番は……。

（千葉県　エドガラス君）
☆「マッスルボマー」のレスラーと自らも半ばスターの素質は十分なのだがっ。

君こそアルカディアン！ノーバーティゴクリアー

発売当時から『デモリッシュフィスト』をプレイしていますが、つい先日、ハードルをまた一つ飛び越えたのでここに報告いたします。

そのハードルとは「1ミス、ノーバーティゴ、ノーアイテムクリア」（担当注：バーティゴとは、発動した瞬間から無敵となり、無抵抗の敵を一方的に殴れるモードのこと）。

ただし、回復アイテムは例外です。このゲームは、回復アイテム以外では体力が回復しませんので。

思えばこのゲーム、2面3面の難度が高過ぎて、始めて一カ月ごろにはプレイしない時期もありました。「こんなの絶対クリアできねー」と投げてしまったのです。

ですが、アルカディアの攻略記事にあった「1コインクリアにこだわるばかりがすべてじゃねえよ」の言葉に、車を投げつけられたような衝撃を感じました。目先の難易度にゲームを楽しむ心を忘れていたのです。

『天地を喰らうII』『パワードギア』をノーミスクリアするのにだって、ほぼ年単位かかってる、たった一カ月で諦めるのは間違いだ。

それからは上級者のプレイを参考にしつつ、アイテムとバーティゴの使いどころを熟考……気が付けば私の後ろにギャラリーが付き、1コインクリア、ノーミスクリアと達成していったのです。

その後もノーアイテムクリア、ノーミス、ノーバーティゴクリアなどを成功させ、今、新たな境地に辿り着きました。

別に自らに苦行を課してるわけではありません、何となくこんなプレイをしたら楽しめそうだ、と思ってやっています。難しいゲーム、簡単なゲーム、多種多様お目にかかるでしょうが、ちょっと触っただけでその面白さを判断せず、味が出るまでかみ締めるのがお勧めです。

次回はノーミス、ノーバーティゴ、ノーアイテムクリアを目指したいと思います。

eb!（東京都　なうら君）

☆限定条件クリアおめでとう！　やってみれば分かると思いけど、ノーバーティゴだと鬼の高難度になるんだよね……それをよくぞ！

ゲームを遊ぶ上で、楽しむことが一番大事。それもとことん付き合って、その先に見付けたステキなサムシングならなおさら。なうら君のいう通り、味が出るまでかみ締めて、自分だけの楽しみ方を見付けてみましょう。

（兵庫県　藤原摩耶さん）
☆敵味方ともに天然クラッシャー。
藤原さんはアンデッドがお気に入りなのかな？

前号の『鉄拳5』の記事で、久々にゲーマー魂復活！　ゲームセンターに設置されたら、息子連れてゲーセン通うぞ！　マイラヴァー仁たんに会うために！

（熊本県　直美のママさん）

☆主婦様をも魅了するビックタイトル、『鉄拳5』。お子様と共に記事を読みながら、イメージ膨らませといてくださいまし。そして、プレイ感想をズバッと投稿したってや！

（東京都　紅蓮ロキさん）

アーケードゲームのネタならどんと来い！　優秀作品（eb!マークが付いた作品）には、図書カード進呈中！

【投稿全般・鉄の掟】
○全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに！　URLも書いとけば、掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載！
○投稿作品は「未発表」のものを！　個人HPなどに発表する場合は、投稿後45日後以降にしていただくよう、お願いします。
○投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。手元に作品を残したい場合、コピーしたりデータ化したりするなどの手段を！
○締め切り日は「必着」です。その日までに到着するようにお願いします。

【文章作品投稿規定】
○文字数は800字以内にまとめてくださるとありがたし。
○アフロズがリライトしますので、文法・表記などは気にせず勢い重視で!!
○E-mail投稿の場合、どこかに本名、住所などの記載や添付を忘れずに。

【イラスト作品投稿規定】
○サイズはハガキ～A4くらい、比率は3：2（官製ハガキの比率）が基本技！
○イラスト内に文字を書くなら大きめに！　文字などのオブジェクトは端5mm以内に書くと掲載時に切れちまうぞ！

【CGデータ作品投稿規定】
○カラーモードはRGBではなく、CMYKでお願いします。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらもOK！
○推奨サイズは寸法7×5cm、容量が592×874ピクセルか350dpi程度。
○セーブファイル形式はフォトショップ形式（.psd）がイチオシ！　JPEG形式は非推奨ですが、やむを得ない場合クオリティ75～95%で保存を。
○作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同じフォルダに入れ、フォルダごと3M程度の容量に圧縮して送ってください。

宛先は こちらですわ

「あて先イラスト」も募集中！　A-Froへの投稿はこちらへどうぞ。

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
(株)エンターブレイン
アルカディア編集部　A-Fro各コーナー係

次々号11月号の締め切りは……　8月16日（月）必着!!

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです！

E-mailでのCG・文章投稿の詳しい諸注意は、こちらを参照してください！
http://www.arcadiamagazine.com/

E-mail投稿（文章ネタ投稿）のアドレスはこちら。投稿には住所を忘れずにね！
afro@arcadiamagazine.com

CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください！
afro_cg@arcadiamagazine.com

発行／むせ狂う乙女VS最恐乙女

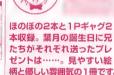
Fine Strawberry

バレンタインチョコを巡ってギルティキャラたちがドタバタ大騒動。ほのぼの系＋微毒入りギャグが笑わせます。一部男×男風味アリ。

B5版　28P　オフセット　表紙カラー
500円分無記名小為替＋180円分の切手＋宛名シール＋返信用封筒
〒156-0052　東京都世田谷区経堂1-31-15　石塚様方「むせ狂う乙女FS」

発行／電脳天国

清風朗月

ほのぼの2本と1Pギャグ2本収録。葉月の誕生日に兄たちがそれぞれ送ったプレゼントは……。見やすい絵柄と優しい雰囲気の1冊です。

B5版　20P　コピー　表紙カラー
200円分無記名小為替＋送料160円分の切手＋宛名シール
〒431-0421　静岡県湖西市新所2852
内藤麻代

ポップンミュージックシリーズ　発行／ロブスタア

ファイヤー4

ギャグ　4コマ

B5版　26P　オフセット　表紙2色
400円分の無記名小為替＋160円切手＋連絡用80円切手
〒951-8117　新潟県新潟市南横堀町298-3　宮路藍子

瞳もネタも黒くて笑えるポップンギャグ本です！

左綴じで台詞は横書きで、4コマ＆1Pマンガを20本収録。やや強めの勢いと黒めギャグの味わいが、絵柄とのミスマッチで、良い笑いを生んでおります。

真っ黒な瞳と、シャープ＆グラマラスなパキッとした線質の絵がカワイイ！　ギャグもコントラストが強い感じでじんわりニヤリとさせます。

「ギルティ部」では新規会員様を募集しております。

ペーフレンド・ペーパー配布者募集

★ペーパー受け付けマス！
ジャンルは問いません！　同人モノもOKです!!
〒986-2231　宮城県牡鹿郡女川町浦宿浜字原13　横江茉莉子

コナミ音ゲーオンリーイベント同人誌即売会（コスプレOK）

19,September

日時　2004年9月19日（SUN）
会場　東京文具共和会館　2階全室
直接参加　100SP（1sp 2500円）
委託参加　20SP（1sp 1500円）

申込書希望及び、お問い合わせの方は下記連絡先まで80円切手同封でご連絡ください。
〒131-0032　東京都墨田区東向島1－10－13　則武方「19sep」係
http://wn.31rsm.ne.jp/~solar/19sep/
最終〆切8月20日必着

このコーナーではみんなの活動内容や募集などのお便りを載せていきます。たとえば……、サークル会員募集、友達募集、アンケートの回答者募集、個人主催のイベント告知など。売ります・買います・あげますは扱っていません。はがきは縦でも横でも可。また、文章でも投稿を受け付けているので、情報の内容を60文字以内と公開してもよい連絡先を明記して送ってください。

★サークル会員様募集中！
ジャンルはVFシリーズONLY。3カ月に一度会誌（A5コピー）発行。会費は郵送料込み300円。性別年齢不問。興味を持って下さった方は案内書を送りますので、返信用封筒を同封の上、お手紙下さい。
〒167-0035　東京都杉並区今川1-2-15-301　三井淳子

宛名とペンネームの関係を扱った6月号のコラムにさまざまな反響がありました。本名なしサークル名のみで届いている方、「……市サークル名」（！）で届いたこともある方。郵便局でバイトしていたとき、住所と名字が合っていればとりあえず配達したという方。6月号コラムにも書いたように、やはり名字ナシだと配達されない可能性が上がるようです。ご注意を！

●アイコンの説明● ベースはゲームパロディを中心としたコミックです。何も記載されていないものはゲーパロコミックです。

■攻略　ゲームの攻略を中心とした本であることを表しています。■設定　キャラクター紹介などを中心とした本であることを表しています。■研究　アーケーダー的工作法やゲーム市場全体を論じるものなど、個人研究を中心とした本であることを表しています。また、資料的価値の高い場合にも使用します（何かのリストなど）。■男性向け／女性向け　それぞれ男性向けの内容なのか女性向けなのかを表しています。これは制作者の申請によって付けています。■18禁　未成年者は購入することができません。基本的に制作者の自己申請によって表記しておりますが、編集部の判断で指定する場合もあります。ご了承下さい。■ギャグ　内容がギャグであることを表しています。■シリアス　内容がシリアスであることを表しています。■イラスト　イラスト集を表しています。また、イラストのみが多い場合にも使用します。■4コマ　4コマオンリー本または4コマの多い本を表しています。■小説　小説本であることを表しています。また、小説が多い場合にも使用します。

アヴァロンの鍵・他　発行／HP's

疾風！ ゲーセン娘

研究　ギャグ　攻略

ギャグ漫画仕立てで読ませるマニア店・ファミリー店の違いや、アヴァロンの紹介記事。なかなか読み応えのある1冊です。

B5版　36P　コピー　表紙カラー
300円分無記名小為替＋80円切手＋宛名シール
〒518-1401　三重県阿山郡大山田村千戸1422　浜岡宏憲

サムライスピリッツ零　発行／めにうぶっくKK

ええんじゃ

ギャグ　4コマ　イラスト

ディフォルメ炎邪が小アバレ。リズムのあるネタの4コマ数本と風間系キャラのイラストを収録した、ボリューム軽めな1冊です。

A5版　16P　コピー　表紙カラー
100円分無記名小為替＋送料110円分切手＋宛名シール＋連絡用80円切手
〒187-0041　東京都小平市美園町2-2-24　小平駅前郵便局留　河本恵美

ポップンミュージックシリーズ　発行／RPG零号機

ゆーりと愉快な仲間たち

ギャグ

1ページ1コマ、サイレンス形式。ほのぼの系ながらギャグも割と勢いあり。作風に悩むユーリへポッパーたちが奇妙な差し入れを……。

B6版　52P　コピー　表紙カラー
300円分無記名小為替＋送料110円分の切手＋宛名シール＋連絡用80円切手（未使用時返却）
〒825-0001　福岡県田川市大字伊加利2031-134　中村様方 YYN 係

夏コミ直前例年企画　サークルさんへの差し入れQ&A

もらってうれしい、もらってうれしい……はず？

今年の夏コミは8月13日（金）～15日（日）の3日間です。以下は各種情報を元とした仮想未来記です。
牡丹「明日は夏コミ！　張り切ってお弁当作ろーっと」
ジョイ「……む、二人分にしては多くありませんか？」
牡丹「ファンになった同人作家さんに差し入れです～♪」
ジョイ「その作家さんとは、お友達ですか？」
牡丹「いえ、2回ほど本を買っただけですけど？」
ジョイ「お弁当はおやめになった方がよろしいですな」
牡丹「えー、何でですか!?　心のこもったプレゼントなのに！カワイイ女の子の手作りなんですよ!!」
ジョイ「冷たいことを言うようですが、だからこそやめた方がよろしい。ありがた迷惑というものです」

あえてマイナス思考のススメ

ジョイ「こう考えてみてください。ほぼ初対面の人（＝どんな人か自分は何も知らない人）が、手作りの（＝何が入っているか分からない）お弁当をくれたとして、あなたは安心してそのお弁当を食べられますか」
牡丹「う？　……最悪の場合を想定すると、すごく心配な物体に思えますね、そのお弁当」
ジョイ「加えて季節は夏、食物の傷みやすい季節です。暑い中を移動してきたそのお弁当、すぐに食べてもらえるとは限らないのですよ」
牡丹「何かものすごく危険な物体になる気が……」
ジョイ「好意や善意でやったことでも、相手に喜んでもらえない場合はあるのです。コミケはある種のお祭りの場なので気も大きくなりがちです。浮かれ気分で何でもポジティブシンキングのプラス思考で行動してしまう人もいるかもしれません。だからこそ多少マイナス思考をした方が、バランスの取れた考え方になる場合も多いのです」

王道定番・市販のお菓子

牡丹「差し入れってどんなものがいいんでしょうか？」
ジョイ「極めて無難なのは市販のお菓子・飲み物類ですかな。夏は市販の物でも痛みやすい物は避けましょう。変わったところでは、夏は冷却シートやウェットティッシュ、冬は使い捨てカイロというのも喜ばれるようです」
牡丹「夏だったらアイスとかも良いのでは？」
ジョイ「受け取ってすぐ食べることができないと大変です。ドライアイスとかで保冷が効けば不可能ではない、というぐらいですか。ただ周囲は紙だらけですから、手が濡れたり汚れたりする可能性の高い食べ物は避けましょう」
牡丹「プレゼントの定番、花束は？」
ジョイ「難しいですな。喜んでもらえるかも知れませんが、荷物にもなります。避けた方が無難ではありますか」
牡丹「その人がやってるジャンルのグッズとかは？」
ジョイ「悪くはないでしょうが、作家さんがすでに持っていてダブりになる可能性は結構高いでしょう」
牡丹「むーん、結構難しいなー」
ジョイ「概してかさばらない物の方が喜ばれますが、モノよりも本の感想などの方がうれしい、という作家さんも多いのですよ。サークルの前で何十分も話し込む、というのはNGですけれどね。何が喜ばれて何が迷惑か、想像力を働かせてよ～く考えてみましょう」
牡丹「よ～し、想像開始！　……ああっファラン似のイケメン大富豪が花束と指輪を持って突然現れて、「お嬢さん僕と結婚してください」とあたしにプロポーズ！」
ジョイ「……いや、妄想力でなく想像力の方を（涙）」

ギルティギアシリーズ　発行／犯罪天国

Tightrope Error

18禁　シリアス

ソルに保護されるディズィー。しかし人間から虐げられた過去と現在は、彼女の力を呼び覚ます……。ちょっとせつない物語です。

B5版　52P　オフセット　表紙カラー
600円分の無記名小為替＋200円分の切手＋宛名シール
〒351-0025　埼玉県朝霞市三原3-8-18　朝霞Yマンション204号　榎戸様方 'CH' 係

■ゲーパロ館投稿規定

扱う内容はアーケードゲームオンリーです。基本的にコンシューマタイトルは受け付けません（ただし、アーケードで稼働が予定されているものはOKです）。18禁もOK、攻略本はとくに歓迎します！　次に記す事項を記入したものと、見本誌を一冊（返却はしません）を送ってください。不備のものは選考対象外となります。
●本のタイトル　●判型　●総ページ数　●扱っているゲームタイトル（複数存在する場合はメインを書いてください）　●本のPR文（40字以内で）　●サークル名　●通販申し込み先　●通販での値段（本の代金＆送料）と送金方法　●本人の連絡先（名前、住所、年齢、電話番号、連絡可能な時間帯。お持ちの方はFAX番号やE-mailアドレスも）
できれば、このコーナーの意見、感想も書いてくださいね。
では、たくさんの投稿を待ってます！

■通信販売を申し込む方への諸注意

◎無記名小為替とは、郵便局から買ってきたままの、何も記入していない小為替です。◎宛名シールとは、市販のラベルシールなどに自分の住所、氏名を記入したものです。◎欲しい同人誌のタイトル、冊数、自分の住所氏名を書いた手紙を同封しましょう。相手の失礼のないように文面に気を付け、きちんとした便せんを使いましょう。◎サークル側の都合により、本の発送には1～2カ月かかる場合もあります。あらかじめご了承下さい。◎万が一の場合のため、自分の住所、氏名を記入した連絡用封筒と80円切手を同封することをお勧めします。

あて先　〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル
(株)エンターブレイン　アルカディア編集部「ゲーパロ館」係
メール投稿の方は→　dohjin@arcadiamagazine.com

締切　基本的に随時募集です。9月末に掲載を希望する人は8月20日(金)必着です。
コーナーの意見、感想、伝言板への投稿はE-mailでも受け付けています。

アルカディア㊢推薦

ゲーマー『お気に入り』サイト

Text:JOE／「ランブルフィッシュ」面白い〜。ボイドでナイス・バキューム連発ですよ。久々に立ち吸いが楽しいゲームだ！

『ランブルフィッシュ』イラスト&攻略

格闘ゲームとして高度にまとめられていて、一人用も対戦も十分に楽しめる『ランブルフィッシュ』(以後『闘魚』)。登場する男性女性ともに個性豊かで、一癖も二癖もあるキャラとなっている。

そんな『闘魚』、イラストサイトはどうだろうと見てみれば、あちらこちらで専門サイトが立ち上がっている様子。ということで、今回は『闘魚』でまとめてみました。

『闘魚』は魅力溢れるキャラが揃っており、今回紹介するサイトでもいろいろなイラストが楽しめる。なおパーツクラッシュシステムが搭載されているせいか、負傷シーンのイラストが多かったり……。

武闘缶　とじょ

http://isolation.lovesick.jp/BUTOUKAN/

格闘ゲーム男性キャラクター専用サイト。イラストとノベルに加え、Javaによるブロック崩しゲームも楽しめる。お絵かきチャットあり。女性向18禁。

絵処　ちーさま&さくら&ポジ&きし

http://tokyo.cool.ne.jp/esho/index.htm

カヤが「ギャラリー」→「その他」にて掲載されている。オリジナルのイラストが中心のサイトだが、SNK系ゲームなどのゲームイラストも多数掲載。

アマイ コイ セイカツ。　井上大子

http://park7.wakwak.com/~branzan/amaikoi/

オリジナルが中心だが、版権としてガーネットのイラストを掲載。シチュエーションに合った瞳と視線が印象的なイラストで、版権ものはゲーム中心。18禁。

ラヂカルミッション　たるひ

http://holy.under.jp/

独特のタッチで描かれた『闘魚』のイラストや4コマ漫画が楽しめるサイト。ゲーム系ではビーマニやポップンもある。18禁コーナーあり。

法天画廊　法天

http://noriten.fc2web.com/

『闘魚』専用コーナーあり。独自のタッチで描かれたキャラクターたちと添えられたコメントは秀逸。存分に楽しんでほしい。なおサイト名は「のりてん」と読む。

独特の色調にマッチしたカッコいい男性キャラは必見

3104　このはなMじらふ

『闘魚』はヴィレンが多め。どれもカッコいい。

http://3104.fc2web.com/

管理人お気に入りはヴィレンとのことで、やはり中心はヴィレン。掲載イラスト以外にも、隠し武器が見えたイラストやバストアップなどのヴィレンのイラストが楽しめる。サイトにはビーマニやポップン、アニメなど幅広いジャンルのイラストを掲載。

かわいいイラストとゲーム雑記が楽しいサイト

草冠の下の明かり　黒臣一七

カヤのイラストも掲載されているのでチェック！

http://www.geocities.jp/kuroomi96/top.html

元気なヒカリのイラストはギャラリーコーナーに掲載。ギャラリーコーナーは「イラスト」と「絵板」に分かれていて、絵板コーナーにも『闘魚』イラストが掲載されているのでチェックすべし。トップページのかわいい猫耳娘やアニメ時計もお薦めだったり……。

『闘魚』コーナーあり！　多数のイラストを楽しめるぞ！

湿地帯。　杏弓

ゼンだけでなく、アランやヴィレンも多数掲載。

http://sachertorte.fc2web.com/

『闘魚』専用コーナーでは、各種男性キャラのイラストが掲載されているので、プレイヤーは要チェックのサイトだ。イラストにはコメントが添えられており、『闘魚』のプレイヤーならイラストともども楽しめる。「KOF」コーナー&18禁コーナーあり。

和服を着た対戦格闘ゲーム・キャラクター中心のサイト

式嶋一ノ宮　式嶋伸之助

独自のタッチと色使いが印象的なイラストが多数。

http://www12.ocn.ne.jp/~sikisima/

サイト名に「宮」の文字があるように、和服&巫女さん系キャラクターのイラストが多数掲載されている。色使いとタッチが素朴かつ印象的。『闘魚』(サラシ姉妹……ですね〜)他のいろいろな和服イラストが楽しめる。なぜかガンダム(アーケード)の掲示板もあり。

ポチくんの館　けーら

http://www.rock.sannet.ne.jp/kei-r/index.html

「自由帳」・「落書き&落し物」・「その他バロ」でアランのイラストを掲載。落書きコーナーはジャンルごちゃまぜなので、いろいろと見て回るべし。

PennyArcade　pdy

http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=PeArcade

『闘魚』の無登録なりきりチャットを提供するサイト。なりきりチャットを知らないという『闘魚』プレイヤーは、この機会に試してみよう。

Le sauveur illegal　安里裕次

http://f38.aaacafe.ne.jp/~ghosts/illegal/

『闘魚』専門イラスト系サイト。掲載されるキャラも豊富で、『闘魚』好き感があふれている。筆者お薦めは、ベンチのボイド(雰囲気がすごく出てる)。

ぴより　六道たくま

http://piyori.zombie.jp/

『闘魚』イラスト中心サイト。ギャラリーコーナーにラミカ(ラミネート・カード)にした原画を加工したイラストを掲載。女性向18禁ですが軽めかも……。

裏次元　嵐山美園

「漢」と「漢女」向け

http://park7.wakwak.com/~branzan/top.htm

格闘ゲームキャラが多く掲載されており、『闘魚』イラストはトップ画像とイラスト置き場にて楽しめる。コンテンツはどれも楽しいので全部チェックしよう！

『お気に入り』ランブルフィッシュ攻略サイト

技の間合いと立ち位置(移動)での駆け引き、連続技、割り込み可能なゲームシステムなど、ゲームとしてのやり込み要素や対戦ツールとしての面白さに秀でた『闘魚』。ゲームが出回れば攻略サイトが立つのも常である。ここでは『闘魚』の攻略サイトをご紹介。キャラ別サイトが多く紹介数も多いので以下に列記する(見辛くてごめんなさい)。

●ガーネット：True Harp (http://www.journey-k.com/~makotodizzy/)
●ボイド：B専 (http://members15.tsukaeru.net/niwatori/index.htm)、
●カヤ：Made in Heaven (http://www.surpara.com/cgi/SP.pl?NUM=55024&URL=http://www15.ocn.ne.jp/~rain2501/)
●ヒカリ・ガーネット：Another Life (http://www.geocities.jp/fe_ts_pegasusknight_tennmakishi/)
●カヤ：右手に熊を左手に鮭を (http://millia16948b.hp.infoseek.co.jp/)

以上5サイトはどこも技とコマンドの紹介から始まり、OA/DA/CAの使い方や立ち回りに触れられており、プレイの力になります！

「お気に入り」PLUS

『闘魚』のイラストサイトはまだまだあるぞ。fighting boy's WEBSITE (http://members.goo.ne.jp/home/fightingboy) は女性向18禁、Carmine+Graphic (http://carmine.pepper.jp/) はアランファンであれば要チェックのサイト。猥楔 (http://members.jcom.home.ne.jp/waira/) は男性向18禁。などなどだが、一部18禁なのでトップで確認してくださいね。

10年の歴史の集大成

NEOWAVE THE KING OF FIGHTERS

「KOF '94」からちょうど10年！ DECADEの総まとめ＆ATOMISWAVEとして新しい船出を迎える今作の発表にあたり、登場キャラのストーリー設定をまとめてみたぞ。

©SAMMY ©SNK PLAYMORE

オロチ編

1800年前、オロチ八傑集とともに世界を無に帰そうとした精神体オロチ。オロチとオロチ八傑集は、三種の神器と呼ばれる「草薙」「八尺瓊」「八咫」の一族によって封印される。

時は現代に移り、転生した八傑集の一人ゲーニッツによりオロチの封印は解かれてしまう。三種の神器の一族末裔である神楽ちづる（護りし者）、草薙京（払う者）、八神庵（封ずる者）はゲーニッツを退けるものの、それもオロチ八傑集の描いたシナリオの一部にすぎなかった。

「乾いた大地の社」、「荒れ狂う雷光のシェルミー」、「炎のさだめのクリス」は、オロチの覚醒に必要不可欠である「精神力がぶつかり合う場所」を得るためにKOFを利用したのだ。最悪なことに、オロチが全人類を滅ぼすだけのエネルギーを蓄積するためのアンテナ役「クシナダ」も、ユキ（草薙京の彼女）として現代に転生していた。

ほとばしる京たちの怒りはオロチのエネルギーとなり、オロチは復活を果たしてしまう。激しい攻防の中、八神庵がオロチを抑えつけた。草薙京はちづるのサポートを受け、オロチと八神庵に草薙の力のすべてをたたき込む。その力でオロチの魂は再封印され、オロチを奉る者たちの企みも潰えたのであった。

ネスツ編

世界各国に強大な力で影響を及ぼす秘密結社ネスツ。その総統イグニスは、自らが神となり現世界の破壊と新世界を創造することを目論む。

そこで、イグニスは最強の格闘家の肉体を得るべく「ネスツ改造人間計画」をスタートさせる。この計画により、K'、ウィップ、クリザリッド、クーラ、K9999は、組織から肉体の改造または記憶の操作を施されてしまう。途中、ネスツ上級幹部のゼロ（クローン）は組織への造反を起こしたが、それすらも「ネスツ改造人間計画」に組み込まれたシナリオの一片に過ぎなかった。

KOFは改造人間に戦闘データを転送し、格闘家との実戦を行わせるために格好の大会であったため、ネスツはこれを利用。いわばKOFは、最強の改造人間を作るための実験場となったのだ。こうして人類最強の格闘家は誕生するのだが、その戦闘能力はイグニスの想像を遥かに超えていた。自らが作り出した存在に敗れたイグニスは暴走し、ネスツ要塞ごと自爆。参戦者はクーラとK'の能力でからくも脱出に成功する。

ネスツに運命を翻弄された改造戦士たちは封印された記憶を取り戻す。そして、失った時を取り戻すべく新しい道を歩み始めるのだった……。

日本チーム

JAPAN TEAM

イラストレーターコメント

京：凛々しくカッコよくハンサムに、暗黙の了解ですよね。人気キャラを描くプレッシャーに大弱りしました。
紅丸：あまり優男イメージを持っていなかったので、シッカリ気味に描きました。
大門：小川直也選手をすこしイメージしてます。最初腹筋が割れていましたがドットにあわせて消しました。

草薙 京

KYO KUSANAGI

炎を操ることが可能な草薙流古武術の正統な伝承者で、ガクランとバンダナがトレードマーク。1800年前に八咫、八尺瓊の一族とともに「オロチ」を討伐した三種の神器　払う者－「草薙一族」の末裔。オロチ編最終章の『97』では、同じ三種の神器の末裔である八神庵、神楽ちづるとともにオロチの封印に成功する。『1999』から『2001』のネスツ編では秘密結社ネスツに捕獲され、K'に炎の能力を移植、クローンの生成など実験材料に利用されてしまう。

二階堂 紅丸

BENIMARU NIKAIDO

日米ハーフの格闘家で、電撃の力で攻撃できる能力を持つ。京、大門とは全日本異種格闘技戦で知り合い、日本チームとしてKOFに参加する。シリーズ当初は京や庵の影に隠れ、「日本チームのNo.2」と呼ぶ者もいた。だが、ネスツ編になると紅丸は単独で活躍することが多くなる。『2000』では紅丸、セス、真吾、麟というメンバーの「紅丸チーム」を結成し、ネスツ事件の裏を独自に探るようになる。この紅丸チームは『2003』で復活した。

大門 五郎

GORO DAIMON

柔道の元金メダリストである大門は全日本異種格闘技戦で京と紅丸に出会う。それぞれの強さを認め合った三人は、「日本チーム」を結成し『94』のKOFに参戦している。『97』で一旦格闘大会から身を退き、柔道界に復帰。日本選手団の監督兼選手として日本柔道の威信回復に努めていた。『2001』からは己の力を試すために、再び日本チームの一員としてKOFに参戦。ちなみに大門はすでに妻帯者であり、一児の父である。

KOF'99チーム

KOF99 TEAM

イラストレーターコメント

K'：ずっと外人と思って作画したら日本人（京のクローン）だと指摘され直しました。レザーの感じが苦労しました。
マキシマ：いい感じのもみ上げと顔の濃さに満足しています。
ウィップ：挑発的で意思の強そうな表情で作画しました。小悪魔系といわれましたが、そんな感じですね。

K'

『99』から『2001』までのストーリー「ネスツ編」の主人公。組織の改造手術により、草薙京の能力の一部が移植され、京と同じく炎を操ることができる。さらに記憶も操作されており、記憶を取り戻すためにKOFに参戦する。イグニスが計画した「ネスツ改造人間計画」の中核をなす存在で、改造強化と格闘家たちとの戦闘を経て人類最強の戦士となるべく誘導される。最終的にはネスツを抜け、新しい生活を始めている。

マキシマ

MAXIMA

K'の相棒でネスツ工作員。秘密結社ネスツにより、腕部に射撃装置、胸部のビーム照射装置が組み込まれたサイボーグ戦士である（そのほかにも機能は多数実装）。ネスツにより親友を殺されており、その復讐を果たすために組織に忠誠を誓うふりをしている。暴走しがちなK'をいさめると同時に、作戦遂行のためのナビゲーターの役割も果たしている。『2001』でネスツ総帥イグニスを倒した後もK'と行動をともにする。

ウィップ

WHIP

本名はセーラ。ハイデルン傭兵部隊に所属する女戦士で、操鞭術の使い手。この鞭のせいでクラークから「ウィップ」というコードネームが与えられ、以後定着している。ラルフは「ムチ子」と呼ぶが、こちらは全く定着していない（無視される）。実はネスツにより記憶を操作されており、失われた過去を取り戻すためにK'、マキシマ、麟らとネスツ潜入を図る。イグニスが倒れてからはハイデルン傭兵部隊に復帰している。

KOF ネオウェイブ 設定資料集

KOF'96チーム

KOF96 TEAM

イラストレーターコメント

庵：顔は細すぎず、ゴツすぎずバランスの難しいキャラでした。髪の毛で難儀しました。
マチュア：ちょっと顔の作画が幼かったかな？ 結構苦労したキャラです。
バイス：勝手にスペイン・ブエルトリコ系をイメージして描きました。マチュア以上に苦労したキャラです。

八神 庵

IORI YAGAMI

草薙京のライバル。1800年前に草薙、八咫の一族とともに「オロチ」を討伐した三種の神器、封ずる者「八尺瓊」一族の末裔。草薙家、とりわけ草薙京にはただならぬ憎悪を抱いており、草薙京を抹殺するためにKOFへ参加し続ける。オロチ編最終章の『97』では、先祖の八尺瓊一族がオロチと血の盟約を結んでいた影響で庵はオロチに操られかけたが、「八尺瓊」一族の意識に助けられ、京、ちづるとともに再度オロチを封印することに成功した。

マチュア

MATURE

バイスとともにルガールの秘書として登場。豪快な投げ技を得意とするバイスに対し、スピード主体で攻めるタイプのファイター。オロチ復活をもくろむオロチ八傑衆の一人だが、完全にオロチ側の存在ではない。あくまでオロチの血を宿している八神庵個人に興味があるということである。『96』のエンディングにおいては残酷な末路を遂げる。血の暴走を引き起こした八神庵の手によって身体を裂かれ、倒されてしまうのだ……（生死不明）。

バイス

VICE

ルガールの秘書として登場した人物で、主に投げ技を得意とする官能的な女性。その正体は1800年前に封じられた闇の力「オロチ」の復活を目論むオロチ八傑衆の一人。『96』において、オロチの血を宿し者八神庵とチームを組みKOFへ参戦する。庵の監視を続けるものの、ゲーニッツとの闘いの後に血の暴走を引き起こした八神庵の手によって一瞬にして倒されてしまう。『98』などに参戦しているが、実際の生死は不明である。

混合チーム

DREAM TEAM

イラストレーターコメント

クーラ：顔の作画に苦労しました。幼なすぎず大人すぎず、しかも可愛く。このバランスがとても難しかった。
真吾：すこし子供っぽさを残すように目を大きめに作画しました。
京パパ：渋いオッサンは得意ですので楽しく描けました。調子に乗って濃くし過ぎたかも。

クーラ・ダイアモンド

KULA DIAMOND

Kに対抗する力を持つ者「アンチK'」として秘密結社ネスツに作られた改造人間。氷を操る能力があり、地面から氷柱を出現させる、氷のバリアを張るなどの必殺技を使うことができる。能力の応用で、氷で作ったスケート靴のエッジのようなもので、地面を滑走することも可能だ。『2001』ではネスツ本部の爆発をK'とともに食い止める。それ以降はネスツ上級幹部のダイアナとともに人間らしい生活を送っている。

矢吹 真吾

SHINGO YABUKI

草薙京にあこがれて弟子入りした普通の高校生。草薙京は何かと彼の面倒を見ているようだが（半分使い走りにしている）、草薙流古武術の形にはなっているものの、普通の人間なので炎を使った攻撃は一切できない。草薙京の父親草薙柴舟に「スジがいい」と褒められたことで舞い上がり、京のことを「草薙」と呼び捨てにすると宣言するも逆に気合いを入れられてしまう。貫禄はまだまだだがムードメーカーとしては十分過ぎるほどの逸材だ。

草薙 柴舟

SAISHU KUSANAGI

草薙京の実父であり、草薙流古武術の元伝承者。現在の伝承者は言うまでもなく草薙京である。ルガールと闘い敗れて命を失ったが、『95』ではルガールに蘇生させられて復活。洗脳された状態で、プレイヤーの前に立ちはだかる。ルガールが倒れた後は洗脳が解けた状態になり、一格闘家として復帰。『98』でハイデルン、タクマとともに「おやじチーム」としてKOFに参戦する。『2000』ではマニアックストライカーとして参加。

餓狼伝説チーム
FATAL FURY TEAM

イラストレーターコメント
テリー：アメリカ人！　な顔つきを模索しました。アンディ：兄は厳しく、弟はやさしい顔付き。当初のイメージのまま作画できました。ヒガシ：彼は濃い顔にしても叱られないので楽に描けました。

テリー・ボガード
TERRY BOGARD

ネオジオの格闘ゲーム『餓狼伝説』の三人の主人公の一人。マーシャルアーツと喧嘩殺法を融合させた格闘技で闘う。その高い戦闘力が見込まれ、弟のアンディ・ボガード、戦友のジョー・東とともに「餓狼チーム」として、毎年KOFの主催者から招待状が届く(アンディ不在の回もある)。赤い帽子と大きな星のマークが入ったジャケットがトレードマークであったが、『2003』において帽子を外してイメージチェンジした。

アンディ・ボガード
ANDY BOGARD

テリー・ボガードの弟で、骨法という格闘スタイルで闘う青年。KOFでの見どころはなんといっても幼なじみである不知火舞からの、猛烈な愛のアタックであろう。舞とアンディの対戦時に起こる特殊登場演出では、舞がウェディングドレスを着ていたり、赤ん坊(の人形)を差し出すなどラブラブな演出が盛り込まれている。『2003』では北斗丸という弟子がおたふく風邪にかかってしまったため、その看病でKOFを欠場している。

ジョー・ヒガシ
JOE HIGASHI

ムエタイ界のチャンピオンで、ボガード兄弟とは『餓狼伝説』からの付き合い。前方に竜巻を生み出すハリケーンアッパーや、飛び膝蹴りのタイガーキックなど多彩な必殺技を引っさげKOFに参戦する。格闘面では問題ないのだが、多少問題があるのがその外見。トランクス一丁にハチマキというアバンギャルドなスタイルが話題を呼ぶ。その上『96』では、「トランクスをずらして尻を見せ付ける」という前代未聞の挑発を修得する……。

KOF'97チーム
KOF97 TEAM

イラストレーターコメント
マリー：最初はもっと大人びた顔でしたが、少し幼く直しました。結構苦労しました。山崎：「もっとキレた表情で」と何度かリテイクされました。といってもサイコさんではないので大変苦労しました。ビリー：彼の作画に近いイメージのイギリスの俳優さんを参考に作画しました。

ブルー・マリー
BLUE MARY

本名はマリー・ライアン。ブロンドのボブカットが美しい、コマンドサンボを主流に闘う女性格闘家である。職業はフリーのエージェントでKOFには優勝賞金や格闘家としての名声ではなく、クライアントからの依頼として参加することがほとんど。テリー・ボガードとは相性がよく、『2001』ではテリーを相棒としている。『2003』ではまた新たな調査依頼が舞い込んでいるのだが、その詳細は不明。好きな食べ物はビーフカップ(牛丼)。

山崎竜二
RYUJI YAMAZAKI

オロチ八傑集の一人で、ブローカーを生業とするダーティーな男。行動、言動ともに狂気じみており、対戦時も刃物を持ち出すという血なまぐさい喧嘩殺法を得意としている。『97』にはギースの依頼でギャラのために参加。オロチ八傑衆の一員にもかかわらずオロチを目覚めさせるということは眼中になく、ひたすら相手の悲鳴を聞くことだけを目的としていた。『2002』で実装されたMAX2超必殺技の「……!!」の読み方はいまだに不明。

ビリー・カーン
BILLY KANE

『餓狼伝説』時代からのギース・ハワードの腹心で棒術使い。棒術の師を自らの手で殺めた冷酷さをギースに認められた。ギースには絶対の忠誠を誓っており、KOFにもギースの命令で参加。『95』では庵、如月影二がチームメイト、『97』ではマリー、山崎がチームメイトと毎回意外性のあり過ぎるメンバーと組まされている。ビリーにはリリィという妹がおり、この妹の前では優しい兄。ボガード兄弟とは犬猿の仲である。

KOF ネオウェイブ 設定資料集

龍虎の拳チーム ART OF FIGHTING TEAM

イラストレーターコメント
リョウ：濃い顔三人組筆頭です。ハンサムにするかごつくするか迷いましたが結局ごつい系になってしまっています。
ロバート：シシリアンでマフィア風な作画にしました。
タクマ：最初に描いたときは優しい顔でしたが「もっと厳しい顔で」と返されたので、すごく厳しい顔になりました。

リョウ・サカザキ RYO SAKAZAKI

『龍虎の拳』シリーズからKOFに参戦した、オレンジ色の道着と金髪がトレードマークの青年。「無敵の龍」という異名を持つほどの実力の持ち主で、気力の弾を手から撃ち出す「虎煌拳」や「覇王翔吼拳」、無数の打撃技をたたき込む「龍虎乱舞」はシリーズ通じて高性能な必殺技。同じチームのタクマは実父、女性格闘家チームのユリは実妹にあたる。新シリーズではタクマが襲撃され、その仇を討つために闘うというシナリオが進んでいる。

ロバート・ガルシア ROBERT GARCIA

イタリアの実業家アルバート・ガルシアの一人息子だが、口調は大阪弁。幼少のころに家を飛び出し、極限流空手に入門。メキメキと頭角を現し「最強の虎」と呼ばれるまでに成長した。リョウ・サカザキは親友でありライバル。ユリ・サカザキに気がありモーションをかけてはいるが、友人以上の関係に発展する兆しは一向にない（見込みが無いわけではない）。ちなみに、龍虎の拳チームのKOF会場までの交通費や宿泊費はすべてロバート持ち。

タクマ・サカザキ TAKUMA SAKAZAKI

極限流空手道場の師範であり伝説の空手家と称される男。KOFでは、極限流の名を世間に知らしめるために参戦。主にリョウ、ロバート、ユリらと「龍虎の拳」チームを結成することが多いが、『98』ではハイデルン、草薙柴舟らとともに「おやじチーム」として参戦する。天狗の面を付けた「Mr.カラテ」として『龍虎の拳』のラスボスとして登場したこともあり、その後遺症かKOFのエンディングで天狗の面を付けることがとても多い。

女性格闘家チーム WOMAN FIGHTERS TEAM

イラストレーターコメント
舞：もともと好きなキャラなので一発で描けました。初期に描いたお色気キャラだったので、その後、女性キャラの露出の増加に繋がりました。
ユリ：とても苦労しました。の作画に難航し続けました。
キング：最初に作画でつまずきました。全女性陣の中で一番年齢が上になってしまいました。

不知火 舞 MAI SHIRANUI

初出の『餓狼伝説2』において、半裸に近い大胆な装束でファンの心をキャッチした不知火流忍術を継承するくノ一。相手の首を両脚で挟み、地面にたたき付ける通称幸せ投げ（風車崩し）は見たものの脳裏に長く焼きつくことだろう。KOFではアンディのチームから声がかからないため、ユリ・サカザキやキングらと女性格闘家チームを結成することが多い。愛するアンディ・ボガードと唯一チームメイトになることができたのは、『99』の時のみ。

ユリ・サカザキ YURI SAKAZAKI

極限流空手の達人タクマ・サカザキを父に、リョウ・サカザキを兄に持つ少女。初出は『龍虎の拳』で、この時はサウスタウンで何者かに誘拐されるという弱い存在だった。しかし、『龍虎の拳2』ではわずか1年で極限流空手の奥義を会得し、プレイヤーキャラクターへと成長した。KOFでは持ち前の行動力で、女性格闘家チームを結成。「ユリちょうアッパー」や「芯！ちょうアッパー」など独自のアレンジを施した技が増える傾向にある。

キング KING

『龍虎の拳』時代は男装をしていたムエタイスタイルの女性格闘家。その長い足から繰り出される飛び道具、ベノムストライクはキングの代名詞ともいえる高性能の必殺技だ。一時は格闘の世界から身を引いていたが、ユリの説得により『94』から「女性格闘家チーム」としてKOFに参加。以降はほぼ大会のレギュラーメンバーとして参戦する。「極限流チーム」のリョウ・サカザキとは微妙な関係を保ったままである。

サイコソルジャーチーム
PSYCHO SOLDIER TEAM

イラストレーターコメント
アテナ：一番最初に描いたキャラ。元気なイメージのまま仕上げることができました。
ケンスウ：最初は20代の顔付きでしたが、10代だということで年齢を下げそのまま「若い東洋人は苦手地獄」に突き進むことになったキャラでした。
ゲンサイ：暗い夜道を照らせそうな真っ赤なお鼻。

麻宮アテナ
ATHENA ASAMIYA

現役の女子高生であり、超能力が使える異色のファイター。『94』において師匠の鎮 元斎、仲間の椎 拳崇とともにサイコソルジャーチームとしてKOFに参加する。格闘スタイルはサイキックパワー＋中国拳法で、これは麻宮アテナの初出が『サイコソルジャー』という横スクロールアクションゲームであることに由来する。アイドルとしても才能が開花し、ファンにとっては毎年のKOF戦時のコスチュームが楽しみの一つとなっている。

椎 拳崇
SIE KENSOU

鎮 元斎の下で、麻宮アテナとともに修行に励む青年。彼も超能力者で、アテナ同様にゲームの『サイコソルジャー』の2Pキャラクターとして登場している。アテナに気があるのだが、なかなかアテナにはその恋心が伝わらないのが悲しい。『99』ではチームに参加した包に吸い取られる形で超能力が突如消失。『2001』ではその超能力が復活し、新章への伏線とも取れるエピローグとなっていた。登場シーンなどでよく肉まんを食べている。

鎮 元斎
CHIN GENTSAI

麻宮アテナ、椎 拳崇、包の師匠。おそらくKOFの現役参戦者の中では最高齢にあたる、推定年齢九十歳の老人だ。だが、見かけに反して酔拳の達人で、口から火炎を発射する超必殺技は驚異の高威力を誇る。『2003』では、『2001』において謎の巨大な気を目覚めさせてしまった包と拳崇とともに某所で修行中。アテナはタレント活動で鎮の目をごまかし、女子校生チームとしてKOFに参戦してしまっている。

韓国チーム
KOREA TEAM

イラストレーターコメント
ジョン：設定にアイドルオタクとありましたが、気にせず厳しい顔付きで作画しました。
チャン：WWEのレスラーをイメージしました。完成後、彼が韓国人だと知りました。てっきりロシア系だとばかり……。
チョイ：○○○な人、そんなイメージで作画しました。もっと凶悪にしてもよかったかな？

ジョン・フーン
JHUN HOON

キム・カッファンのライバル関係にあるテコンドー使い。実はアイドルマニアで、その重症度はアテナファンクラブオフ会に「白虎（ベクホー）」というハンドルネームで参加するほど。『2001』では、アテナのコンサート会場に向う途中に車に跳ねられてしまう。格闘技同様、アイドルのためにも命を張っているといえるだろう。格闘の面では、二種類の構えを使いこなすなど、よりテクニカルなキャラクターとなっている。

チャン・コーハン
CHANG KOEHAN

犯罪を繰り返していた悪人。テコンドーで精神を鍛えなおし、社会復帰させるという名目で刑務所から出所、キム・カッファンの「韓国チーム」に参加させられているが、本人からはまるで更正しようという意志は見られない。過去のシリーズでは、何とかキムの支配から逃れようと「心を入れ替えたと見せかけて逃げる」作戦を画策するがすべて失敗。実になあなあとした空気の中、韓国チームのレギュラーメンバーとして活躍している。

チョイ・ボンゲ
CHOI BOUNGE

小柄な体と鉄の爪で通り魔犯罪を行っていた悪人。KOF参加者には珍しい妻帯者で、「～でヤンス」が口ぐせ。チャンとともにキムの「韓国チーム」に組み込まれて以降、修行と更正地獄の日々をまい進している。このキムの監視から逃れたいがために、毎年のKOFの離脱目的のシナリオを計画。だが、すべて裏目に出る。『2001』ではネスツを滅ぼした韓国の英雄となるが、『2003』ではしつこく逃亡計画を企てた（もちろん失敗）。

KOF ネオウェイブ 設定資料集

怒チーム

IKARI TEAM

イラストレーターコメント

レオナ：冷静沈着、表情を表に出さないイメージで作画しました。シベリアンハスキーのような感じです。
ラルフ：年齢相応のオッサンにしました。思い入れ強いです。
クラーク：どうしても目を見せたくて横向きに作画しました。サングラスをアメリカの有名メーカーのそれにしています。

レオナ

LEONA

本名はレオナ・ハイデルン。彼女の父親ガイデルはオロチを信奉するオロチ八傑衆の一人だが、オロチの血が目覚め暴走したレオナの手によって殺害されてしまう。それ以後、レオナはハイデルンに保護され、超一流の女戦士に成長する。オロチ編完結作となる『97』では血塗られた記憶を思い出してしまうが、チームメイトのラルフとクラーク、そしてガイデルの声によって救われる。その後は怒部隊の一員として任務についている。

ラルフ・ジョーンズ

RALF JONES

バンダナがトレードマークの熱血漢。傭兵部隊を率いるハイデルンの部下で、階級は大佐。KOFへはハイデルンの命令で参加することがほとんどで、同僚のクラーク、レオナとともに怒チームを組み、チームリーダー的存在として行動している。もともとはアクションゲームの『怒』というゲームにプレイヤーキャラクター（1P）に登場した人物なので、ゲームセンターで『怒』を見かけた怒チームファンは迷わずプレイしてほしい。

クラーク・スティル

CLARK STILL

常にサングラスをかけているハイデルン傭兵部隊の一員。熱い性格のラルフとは対照的にいかなる戦局にも冷静沈着に対処、むろんそれは格闘技においても例外ではない。KOFの投げマスターという異名をとるほどにコマンド投げの性能は優れている。クラークもラルフ同様にアクションゲームの『怒』というゲームにプレイヤーキャラクター（2P）に登場したキャラだ。ちなみに、続編の『怒号層圏』というゲームにも出演している。

KOF'98チーム

KOF98 TEAM

イラストレーターコメント

社：ゴツイけれど色気を持ったキャラを模索しました。とにかくキャラ数が多いので顔の書き分けが大変でした。
シェルミー：目が前髪に隠れているデザインのため、表情が出せず苦労しましたね。
クリス：ショタコン気味に作画しました。女の子みたいですよね。狙ってます。

七枷社

YASHIRO NANAKASE

赤い髪をした男（八神庵）に借りを返すべく、バンド仲間のシェルミー、クリスとともにチームを結成してKOFに参戦。その正体は精神体オロチを崇めるオロチ八傑衆の中でも強い力を持つオロチ四天王の一人、「乾いた大地の社」である。社、クリス、シェルミーたちはゲーニッツが成功させたオロチの覚醒を完全なものにするため、精神と肉体を分離。オロチ社、オロチクリス、オロチシェルミーという存在を暗躍させていた。

シェルミー

SHERMIE

七枷社のバンド仲間で、社、クリスとともにKOFに参戦した女性。その正体はオロチ四天王の一人「荒れ狂う雷光のシェルミー」である。『97』ではオロチが完全に覚醒するのに必要な精神力を集めるためにKOFを利用。最終段階においてオロチの完全覚醒に不足している物があると判断した社を信じ、その魂、血、肉、すべてをオロチにささげるという壮絶な最期を遂げた。以降は、ストーリーに関係のない『98』や『2002』に登場。

クリス

CHRIS

少女のような声と外見で一部のプレイヤーを惑わす少年。その正体はオロチ四天王の一人、「炎のさだめのクリス」である。オロチとは地球意思とも呼ばれる精神体であり、すべてを無に帰そうとする存在。実体が無いオロチは、クリスの身体と一体化し現世への復活を果たそうとしていた。『2002』などのプレイヤーキャラクター「炎のさだめのクリス」にはMAX2超必殺技にオロチに変身して画面全体を攻撃するという技がある。

ゲーマー用語の基礎知識

街頭電脳遊戯語録

がいとうでんのうゆうぎごろく

今月のテーマ『ゾイドインフィニティ』

アーケードシーンに初登場となる「ゾイド」を題材とした対戦アクション。命ある獣を駆り、フィールドを縦横無尽に走り回るスピーディーなゲーム展開は、一見の価値ありだ。

担当：黒鉄タカスエ
イラスト：斎藤コーキ

ツインスティックを利用した全く新しい操作方法の対戦アクション『ゾイドインフィニティ』。その独特の操作方法や、ネットワークを利用した様々なシステムについて解説していこう。

▼あ行▲

アイテム送信【あいてむそうしん】transmit items
□システム
プレイで入手した武装パーツやオプションパーツを、PCを利用したウェブサービスの「ゾイドベース」経由で移し替えることができる。移し替えられるのは、同一ゾイドベースに登録された機体、もしくは、別のゾイドベースに登録された機体で、ゾイドベースに登録されていないカードではアイテム送信を利用できない。なお、別のゾイドベースの機体にアイテム送信を行なうためには、移し替える先のゾイドベースのIDが必要となる。

オーバーヒート【おーばーひーと】burnout
□システム
本作では、ブーストダッシュ・光学兵器の利用で、HPゲージとは別に用意された「エナジーゲージ」を消費する。このゲージがゼロになると、機体はオーバーヒートを起こし、ゲージが8割程回復するまでの間、エナジーゲージを利用する前記行動を行なえなくなってしまう。

▼か行▲

カスタマイズベンダー【かすたまいずべんだー】customize vender
□ハード
ゲーム筐体とは別に用意された専用筐体。カードの発行・登録・カスタマイズ・機体乗り換えなど、さまざまなサービスを利用することができる。なお、カードを利用せずにゲームをプレイすることは当然可能だが、本作のウリであるカスタマイズや機体乗り換えを利用できないため、可能であればぜひカードを購入してプレイすることをお勧めする。

光学兵器【こうがくへいき】optical weapon
□システム
エナジーゲージを消費して攻撃を行なう武装の総称。レーザー・ビーム系の攻撃で、全般的に弾速が速い、誘導性能が低いといった傾向がある。エナジーゲージを利用することから、弾切れを起こすことは無いが、ブーストダッシュとの配分を考えないと、オーバーヒートを起こす危険性がある。

硬直を取る【こうちょくをとる】attacks to spare time
□プレイヤー
本作や『電脳戦機バーチャロン』シリーズといった、3D対戦アクションゲームでよく使われる言い回し。相手のダッシュや攻撃といった行動後の隙に射撃・近接攻撃などを当てることをいう。3Dフィールドを縦横無尽に動き回り、対戦格闘ゲームに比べて攻撃の回避が重要なこのタイプのゲームにおいては、攻撃をヒットさせる＝「硬直を取る」である場合が多い。本作も例外ではなく、ハイパーブレーキ中や、近接攻撃空振り後の隙を見極めて、その硬直を取るよう動く必要がある。

▼さ行▲

実弾兵器【じつだんへいき】cartridge weapon
□システム
弾数制限のある武装の総称。弾丸・ミサイル系の攻撃で、全般的に光学兵器より弾速が遅い、誘導性能が高いといった傾向がある。エナジーゲージを消費しないため、オーバーヒートを起こす可能性は低くなるが、弾切れを起こすと当然その武装は使用できなくなる。なお、ラウンドが変わると残弾数は回復する。

ステップ【すてっぷ】step
□システム□テクニック
両方のレバーを左、または右へ同時に倒すことで、自機が倒した方向へ素早く跳ねて移動する。ブーストダッシュ中に～を行なうと、慣性がついて斜め前方へと移動する。主に攻撃の回避に使用し、ステップ中には攻撃はもちろん、片方のレバーを向きたい方向へ倒すことで、そちらの方向へ旋回することも可能。また、ステップ中に両レバーを内側へ倒すことで、近接攻撃のガードを行なうこともできる。なお、両方のレバーを前、または後ろへ同時に倒すと、ジャンプを行ない、こちらは攻撃は可能だが旋回・ガードはできない。ステップ／ジャンプ中はエナジーゲージを消費しないため、ブーストダッシュ中に前記行動を繰り返すことで、ゲージを節約しつつダッシュすることができる。

スロット【すろっと】slot
□システム
機体に武装を装着する場所のこと。1～5の武装スロットと、HP増加、攻撃力アップなどを装着するオフションパーツスロットがあり、スロット1・4が右攻撃（RW）、2・5が左攻撃（LW）、3が同時押し攻撃（CW）にそれぞれ対応している。カスタマイズベンダーやゾイドベースでは、どの機体も全スロットが表示されているが、

用語の種類　用語の系統と分類表記：□開発□……開発サイドが元となる用語／□プレイヤー□……一般的なプレイヤー用語／□テクニック□……ゲームにおけるテクニック全般／□システム□……ゲームシステム全般／□現象□……ゲーム中に起こる現象／□ハード□……ハードウエア全般（主に筐体、基板など）／□ソフト□……ソフトウェア全般（主にプログラムなど）

すべての機体が全スロットを利用できるわけではない。具体的には、スロット1〜3とオプションパーツスロットは全機体利用できるが、スロット5は利用できない機体がある。基本的に、機動力の高い機体ほどスロットの数が少ない傾向にある。

ゾイドベース【ぞいどべーす】zoids base

□ソフト

PCを利用したウェブベースのサービス。カスタマイズベンダーで行なえる各種操作のほか、アイテム送信や対人対戦時に使用するステージの指定、ショップの予定表の確認など、ゾイドベースでのみ可能なサービスも用意されている。利用するためには30日300円（ウェブマネー）のゾイドベースID取得が必要。

▼な行▲

ニカイドス島【にかいどすとう】Nikaidos island

□システム

本作の舞台となる島の名前。島には八つのステージが用意されていて、それぞれのステージで「ヘリック共和国」「ガイロス帝国」「ネオゼネバス軍」が勢力を競い合う形でゲームは展開していく。戦闘結果の勢力図への反映は、対戦プレイ時のみ。勢力の状況はカスタマイズベンダーやゾイドベースで確認でき、自分がカード登録時に選んだ勢力が優勢なステージでは、攻撃力がアップする、勝利時にアイテムを入手する確率が高くなるなどの恩恵にあずかれる。なお、ゾイドのオフィシャルストーリーでは、旧ゼネバス帝国軍とヘリック共和国軍が決戦を行なった島という設定となっている。

乗り換えアイテム【のりかえあいてむ】change item

□システム

本作では、使用している機体から別の機体へと乗り換えることができる。そのために必要なのが乗り換えアイテム。機体乗り換えのためには、「その機体に乗り換えられる機体を現在使用している」「乗り換え可能な階級である」「乗り換えアイテムを所有している」の三つの条件を満たしていなければならない。前記の条件を満たしていれば、カスタマイズベンダーでカードの更新を行なうときに、機体乗り換えを行なうか選択することができる。基本的に乗り換えは、現在使用している機体と同系統に限られるが、機体によっては、全くタイプの違う機体へ乗り換えられる場合もある。

▼は行▲

ハイパーブレーキ【はいぱーぶれーき】hyper brake

□システム

ブーストダッシュ中に両レバーを内側に倒すことで行なえる、スライディングしながら相手の居る方向へ素早く向き直るのできるシステムの名称。相手を素早く捕捉するための唯一の手段で、本作をプレイする上で非常に重要なテクニック。ハイパーブレーキ中は、攻撃・ステップなどの各種動作でキャンセルでき、ハイパーブレーキと各種キャンセルを絡めた行動が、本作のプレイでの重要なカギとなる。

バトルポイント【ばとるぽいんと】battle point

□システム

対戦、CPU戦後に入手できるポイント。通称BP。ショップでアイテムを購入するための資金として利用するほか、それまでのプレイで取得してきた通算BPによって階級が上がる。対戦時は、相手との階級差によって入手できるBPの量に違いがあり、自分より高い階級のプレイヤーに勝利すると、より多くのBPを入手できる。また、チームに入隊することにより、通常のBPとは別に「チームBP」が加算されるようになり、同チームのBP合計によりチームランキングが変動する。

ブーストダッシュ【ブーストダッシュ】boost dash

□システム

前方移動中にブーストボタンを押すことで、エナジーゲージを消費しながら通常より高速で移動することができる。ブーストボタンを押し続けている間のみブーストダッシュを行ない、エナジーゲージがゼロになるとオーバーヒートしてブーストダッシュを行なえなくなる。ブーストダッシュ中も通常時と同様、攻撃やステップなどの行動を行なうことができる。

▼ま行▲

水子【みずこ】aborted fetus

□プレイヤー

BPや武装を手っ取り早く入手する手段として、使うつもりの無い機体を新規登録し、ゾイドベース経由でメインカードへ武装を移動させること、もしくは対象となるカードのこと。多くの機体が装備できる武装を持ったレッドホーンや、高値で売却できる装備を持ったジェノザウラーが選ばれることが多い。水子として登録されたゾイドたちは、武装をすべてはぎ取られてそれ以降ゲームで使用されることは無く、60日間眠り続けた後、そのまま登録抹消される運命にある。

次号予告&質問・お便り募集

次号以降掲載予定のキーワードは ネットワーク など。用語の質問やリクエストは、随時募集中（採用者にQUOカードをプレゼント）。アンケートのスミでもよいので、ドシドシと送って下さいネ〜！

宛先は、
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部「街頭電脳遊戯語録」係まで
メールはscript@arcadiamagazine.comまで

用語の種類 記号表記の種類と意味：同義語を表します。類義語を表します。／対義語を表します。／例>……使用例題を表します。
また、解説している用語が複数の意味や解釈を持っている場合、文頭に「〜、〜」といった丸数字を用いることで区分。それぞれ内容を分けて解説していくものとしています。

ゲームメーカーnow!

ゲームメーカーの生の声が聞けるコーナーです

今回の共通質問	投稿者	栃木県 リカ姉　さん	質問	夏になると無性に食べたくなる(飲みたくなる)ものは何ですか?

KONAMI
コナミ　吉田

「ギガドレイク」好評稼働中！　ゲームの進め方の基本となるチーム構成指南、モンスターデータも145Pに載ってるぞ。見かけたらレッツプレー！

http://www.konami.co.jp/

スイカ&スイカバーを体が欲します。

SNK PLAYMORE
SNKプレイモア　yuzuko

梅雨もあけ、猛暑到来の今日このごろ、うなぎやらレバニラやらを食べてパワーアップに尽力中。水分補給も忘れずに。そうだ、何と！　今年の東京ゲームショウではKOF出場キャラクターのコスプレを企画しております。詳細はKOF10周年記念サイトをチェックしてみてくださ〜い♪

Official Website→ http://www.snkplaymore.co.jp
KOF10周年記念サイト→ http://www.kof10th.com

宇治金ミルク(かき氷)。

AIKY

今年は猛暑で、毎日暑い日が続いているようですが、こんな時こそ目一杯つないで一気に消せる、『ポチッとにゃ〜』で、すっきり爽快暑気払いはいかがですか？　まだまだ全国のお店で稼動中ですので、見かけたらよろしくお願いします。(コイソ@アイキ)

http://www.aiky.biz/

夏はやっぱカレー！　しかも激辛!!

彩京 AMUSEMENT WORKS PSIKYO
開発部　よしだ

『下妻物語』を見ました。微妙に地元なので田舎具合を宣伝されたりヤンキーが出たりと複雑な気分……かと思ったら逆にそこに親近感が出て楽しめました。結構知ってそうな景色が見られたので、そこでいつ撮影してたのかしらと思うとちょっと不思議な気分です。ａｕで彩京ゲーセンマリオン営業ちゅ♪です。です。ですー！

http://www.x-nauts.com/PS2/valken/

ジュースかしら。好きぃ〜♪
これ大好き！

CAPCOM
カプコン　東京宣伝チーム　テラ

7月上旬より『CAPCOM FIGHTING Jam』のロケテストが開始されました！　カプコンの人気格闘タイトルより、多くのキャラが参戦！ウォーザードなんてほんと久しぶり！　猛暑の中、気合を入れて開発中なので、応援よろしくお願いいたします。今回の表紙は『ZDX』ということで、こちらも本格稼動まであとわずか！追加機体は個性派ぞろいいなのでお楽しみに！

http://www.capcom.co.jp/fighting_jam/

水分は欠かせません。
真夏のラーメンも最高！

ADORES

アドアーズ　松沼

アドアーズ相模大野店がオープンしました！駅から降りてすぐ！　にお楽しみいただけます。さらにこの相模大野店は上階部分をパワーアップ予定です。詳しい内容は来月ご報告できると思いますので、これからもぜひぜひご期待くださいね！

店舗専用HP→http://www.gamefantasia.jp/

冷凍あんず棒は夏の必需品です。

SUCCESS
サクセス　販売促進部　より

暑中お見舞い申し上げます
あちぃす(汗　46℃ぐらいあります)。外に出ると汗が噴き出しますね。まあ、ビールが旨く感じる季節でもあるんですが……。夏バテしてませんか？　暑い時は、冷房の良く効いたゲームセンターで、熱い対戦なんてもイイもんかも知れませんね。

http://www.success-corp.co.jp

うなぎと冷しゃぶ、あとアパジュース。

G.REVOLUTION

(有)グレフ　アキラ兄さん

いやぁ暑いですね……。早くも秋が待ち遠しい今日このごろです。どうせ夏休み無しし。
さて、そろそろ新作がお披露目できそう……。できるかな？　できるといいな？　できることを祈らずにはいられない？　といったところです(何のこっちゃ)。まぁ近日中にお披露目できたとしても、発売はまだまだ先なので、ゆっくりのんびりと待っていただければ幸いです！

http://www.grev.co.jp/

ありきたりですが、
キンキンに冷えたビール！

アミューズメントビジョン ディヴィジョン
ウエ

アツいですねー、夏本番って感じですね。アツいといえばEURO2004も熱かった。ギリシャはお祭り騒ぎでしたね。で、次はオリンピック。また、寝不足の日々が続きそうです。そして秋には『バーチャストライカー4』が稼動予定。サッカーファンにはたまらないコンボですよ。ホント。ネットワークとカードに対応した新世代バーチャストライカー、お楽しみに！

http://www.virtuastraiker.net/

ま、カレーですっ！
夏だけじゃないけど。

Sammy

サミー　販促GR　奥野

今月は代理の奥野です。ここにコメントするのは何年ぶりなんだろう。さて話は変わりまして大阪・道頓堀に全く新しい総合エンタテインメント施設「サミー戎プラザ」が7月2日、グランドオープンしました！　みなさんぜひ遊びに来てくださいね。それと来月発売予定の『ザ・ランブルフィッシュ』のムックもよろしく！

http://www.sammy.co.jp

ビール以外は考えられません！

cave

ケイブ　広報O

韓国に行ってきました。信号が少なくてビックリ！　道の向こう側に渡るのも、地下に入っては出て、入っては出て、こんなに階段の上り下りをしたのは朝練以来。疲れました……。でも飯は美味いっすよ〜♪　アンニョハセヨ〜♪さて『虫姫さま』の記事はいかがでしたか♪　新基板の表現力にもぜひ期待してくださいね!!

http://www.cave.co.jp/

うな重(二層式)

Alfa System
アルファ・システム　NAOKI

暑いです。最近の仕事も自分で自分の首を締めてる感じでアツイです。今9月のショーに向けて何かできるかなーとか考えてるんですが、どうにもいろいろ間に合わない空気が濃厚です。というワケで今のうちから謝っておきます。ゴメンナサイ。でも、ちゃんとお仕事はしてるのよ。許してね。

http://www.alfasystem.net/

自販です。生き物の方じゃありません。

VISCO®

ビスコ
ぐま

暑中お見舞い申し上げます。今年は猛暑との事ですが今まさに言葉通りになっている事と思います。でもやはり夏は暑くなってこそ夏ですよね。暑さなんて何のその！　の思い込みで気力と根性で乗り切ろうと思います。

http://www.visco.co.jp/

麺つゆ。

TAKUMI

タクミコーポレーション
企画　曳田

どおも。暑くて熱くて夏真っ盛りですね。こうも暑いと逆に清々しくなってきます。さて、夏といえばエアコンが大活躍ですが、エアコン病、大丈夫ですか？　なんでもエアコンの効いた部屋と暑い部屋との温度差で体に変調をきたすとかなんとか。まぁ皆さんもエアコン病に気をつけましょう。

http://www.takumi-net.co.jp/

夏といえばやっぱり蕎麦ですかね！

Seibu

(有)セイブ開発
代理5号

こんにちは、梅雨も明けぬうちからうだる猛暑が続き、この夏を乗り切れるか心配な5号です。そこで最近は、のぼせた体を冷やしてくれるというナス料理が晩御飯の定番です。主に作るのは、適当に切ったナスをたっぷりの油で炒めて、かつおぶしとおろし生姜と醤油をかけた物など、簡単に作れてビールのつまみにもサイコーです。一度お試しください。

スイカ。1人で一玉食べるのが子供の頃の夢でした。

ヒットメーカー ディヴィジョン

西村ケンサク

いよいよ『WCCF』全国大会の日程が発表されました！　バージョンアップ後、初の全国大会だけに熱戦が予想されます。そして「アヴァロンの鍵 Ver.1.30 混沌の宴」の稼動もスタート。続編の稼動も秋に控えているのでコンプを目指している人はガッツリプレイしてくださいな。夏だというにノンストップで走り続けるヒットメーカーDiv。お盆休みはとれるのかっ!?

ガリガリ君(ソーダ味)。

TECMO

テクモ
つっちー

7月23日に『DOA』シリーズの魅力が詰まった本「DEAD OR ALIVE HISTORY」が発売になりました！'96年の初代『DOA』から最新作「DOA Ultimate」まで、ビジュアルやインタビューも満載。さらに100点を超える壁紙が収録されたCD-ROMも付いてます。ぜひぜひ買ってくださいませ。エンターブレインさんより2500円(税別)で好評発売中です!!

http://www.tecmo.co.jp

お中元の定番！　カルピス！

SEGA®

セガ
AMパブリシティ企画室
田中

夏だからア･ツ･イ!!　アツイ時にはジョイポリス。コレで決まり!!　この夏、驚くなかれ3種類のアトラクションがリニューアル。話題騒然、空前絶後、阿鼻叫喚のバーチャル空間で、目を見張れ、耳をカッポじれ、声を張り裂け。これが、この夏のジョイポリススタイル。涼しいのに、アツイ。ナ〜ンて贅沢で安上がりな時間の使い方。待ってるからッ、斬り!!

http://sega.jp/joypolis/tokyo.html

夏になると…ヒットメーカーの西村君は笑うけど、いつも「焼き鳥」さ。

Yuki Enterprise

悠紀エンタープライズ
第一開発室 業務
前田 涼

秋葉原のトライアミューズメントタワーで女性オンリーの対戦会が8月に企画されている様子。弊社も微力ながら協力させていただくことになりました。それ以外にもかの“ばんちょ杯”が行なわれているとの噂を聞きました。ゲームを通じて、交流が深まるのは嬉しいですね（^ ^ それが自社の作品とくれば、格別に感慨深い。イベントの成功を心よりお祈りしております。

http://www.samurai-zero.jp/

そうめん。食べないと夏って気がしません。

namco

ナムコ
新井

写真シール機の名前って漢字四文字が多いよな。なんかイメージ的に似てるのが名前が多いから区別がつかない人も多いと思うぞ。かといって差別化を図ろうとするあまり、奇抜すぎるのもなんだよな。例えば「晴耕雨読」じゃ、高木美保くらいしかやらないだろうし、「建物探訪」じゃ、渡辺篤史の独壇場だしな。あ、ちなみにナムコの新製品は『雪月花』な。

http://www.namco.co.jp/

氷。

SEGA AM-2 ディヴィジョン

木原

『バーチャファイター4ファイナルチューンド』が稼動いたしました！　皆さん、遊んでますか？　私は日々チャレンジモードでメダルを集め、いろんな所で闘い、プレイ内容通りの通り名「暴走」をゲットしました(笑)。さて、今号に掲載されていた通り、新作の『ゴースト・スカッド』と『セガ ゴルフクラブ ネットワークプロツアー』を夏休み返上で必死に制作しております。期待くださいませ！

鎌倉八幡宮の中のどこかで食べれるカキ氷。

童 Warashi Inc.

童
佐々木

9月下旬に発売予定のPS2版『兎-野性の闘牌- THE ARCADE 山城麻雀編』をデバッグしているときに、難易度を最低にしてプレイしてみると当然ながらいつもより楽にクリアできてしまうのですが、「豪」や「爆」とかがヌルい和了で先に進ませてくれると、手加減されているようで悲しくなってしまうのは私だけ？

http://www.warashi.co.jp/

スイカソーダ。

BANPRESTO

バンプレスト
たぐりん

「http://www.bppz.jp」にアクセス！　というわけで、期間限定でバンプレストの掲載サイトがオープンします！　8月21日、22日に行なわれる「キャラホビ2004」での、イベント限定アイテムの紹介など、お得な情報が満載！8月16日よりオープンするので、ぜひアクセスしてちょーだい！

http://www.banpresto.co.jp/

ズバリ「スイカバー」！　チョコの種がいいのよね〜♪

メカトロ

セガ
メカトロ研究開発部
バブ　Taki

暑中お見舞い申し上げます。旧セガワウと共同で開発してきた「ドラゴントレジャーⅡ」が、ついに稼動を開始しました。そこで問題！　暑い夏を涼しく過ごすには、どうすればいいでしょうか？　チチチチ。正解は「まったりドラトレⅡをする！」デス。え？ネットランキングで盛り上がると暑くなる？　そうでした！　気になる詳細情報はこちらでチェック！
http://www.segawow.com/dragontreasure/index.html

http://www.sega-mechatro.com/

枝豆。毎晩食べてます！

今月はP60のアルカディアデータベースと連動して、編集部員に「平均睡眠時間と就寝前に必ずすること」を聞いてみました。

猿渡　4〜5時間かなぁ。就寝前はPCで時間のかかりそうなバッチ処理を仕込む。
霜田　6時間。睡眠誘発剤飲んで眠くなるまでゲーム。
杉田　6〜7時間。柿の葉茶を飲む。
北裏　6〜8時間。柔軟体操。
伊丹　9時間は寝たい！　ぜひ寝たい！　就寝前には、ビール飲みながら釣り具の手入れと家庭用ゲームでまったりと……。
鈴木　6〜7時間くらいですね。平均すると……（汗）。寝る前には必ず「VF.NET」を見ちゃいます。
河野　日によってまちまちですが、平均すると6〜7時間ぐらい？　最近はバトクラの掲示板をよく見てます。
安藤　6時間くらい。メッセとソーシャルネットワーキング。あとは「アレ」ですよ、ARE♥。
高橋　平均すると5時間ぐらいですかね。必ずやることは無いですが、ゲームかサッカーの試合をビデオで見るか、テレビで映画を見るかの三択です。
小沢　3〜4時間。読書。今はプレステ2の『熱チュー！プロ野球2003』のペナントレースを3試合。
飯塚　8時間以上。PCでメールチェック。
砂田　6時間。アキラの立ち白虎100本打ち
勝田　5時間半。トロイ搭載のPCの復旧（さよならIEよろしくOpera)。
野口　7時間。『WCCF』のレアカード見てニヤつく。

さて、当コーナーでは質問を募集しています。採用された方には特製図書カードをプレゼントします。下のあて先までどしどし送ってください。

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
「ゲームメーカーNOW！」係

SEGA WOW ディヴィジョン

うきP

「つ〜い〜に〜、ドラゴントレジャーⅡが〜はつば〜い〜みたいなぁ〜（タマオだ！）」お店にガツンと並んでいます。まだⅠのお店があった場合は「Ⅱが〜や〜り〜た〜い〜」とあおってください(お店の方へ)。セガワウ軍団はさらにほかにも検討中!!　期待してくださいね♪

http://www.segawow.com/

こってりのラーメン（六角？）

TAITO®

(株)タイトー
専属MC
松桐坊頭

『ゾイドインフィニティ』！　皆さん楽しんでいますか？　話によると、大盛況稼働中だそうでDr.みかみも喜んでいます。そんな中、ついに松桐がお送りする「シネマテックルーレット」の全貌が明らかになってきました。この秋を代表するメダルゲームになること間違い無しですので店舗の方はもちろん、メダルゲームファンの皆さんも楽しみしてくださいね！

鍋焼きうどんと熱いほうじ茶かな。暑いときに熱いもの、これだね。

Video Game Music Laboratory

VGMラボ

今までのリリースラッシュから一段落したものの、
紹介するのはポップン最新作のサントラというビッグな1枚。
既に聞き込んでいるファンも多いことだろう。
また、インタビューコーナーでは前号に引き続き、
セガ系ドライブゲームのVGM三者対談をお届けしよう。

New Release

pop'n music 11 AC ♥ CS pop'n music 9

コナミメディア／KOLA-072～074　Now On Sale　¥3,500(tax in)

[DISC 1] 1OPENING pop'n music11　2僕の飛行機　3E-TEN-RAKU　4最強おばちゃん伝説　5柳小路のシスター　6林檎婦人　7烏　8ANAHONIKUY -雪の華PuzzleMix-　9Train　10夜間行殺法　ほか、全35曲
[DISC 2] 1Tank!　2アンパンマンのマーチ　3ムーミンのテーマ　4天才バカボン　5ふり向くな君は美しい　6悲しみよこんにちは　7スシ食いねェ! 8おれはジャイアンさまだ!　9RHYTHM AND POLICE　ほか、全13曲
[DISC 3] 1Bitter Sweets　2この夜を越えろ!～Break The Night～　3うぐいす　4夢と現実　5Angel Fish　6蝶になれ　7LAZY GIRL　8Loveholic　9Tokyo Traffic Report　1025時ノ悪戯　ほか、全24曲

シリーズ初となる音楽的なコンセプトとして「トラベル」を打ち出した『ポップン11』。その結果、"YOLCU MUSTAFA"や"怒れる大きな白い馬"といった国際色(地域色)豊かなサウンドが数多く生み出されている。各楽曲がどのようなイメージの基に作られているのか、思いを巡らせて聞いてみていただきたい。しかも、これまたシリーズ初となる3枚組・全72曲にも及ぶ大ボリュームで、一気に聞けばプチ世界旅行気分を満喫できるサントラだ。

銃声の無い世界を聞きたい

Text：罰帝

「予約が1000枚集まると商品化される」という条件の下に、コナミスタイルのカスタムファクトリーからサントラ化が企画された『ウォートラン・トルーパーズ／ワールドコンバット サウンドトラック』。ガンSTGのサントラCDは欲しがる方が少なかったのか、予約を集めるのに苦戦したようです。

予約締め切りの日になっても商品化されるかどうか詳細が分からず、その後「予約受け付け期間延長」という特例モードに突入！　もちろん筆者も注文していたのですが、「このまま発売されなかったらどうしよう。しかも一緒にⅡDXのDVDも注文しちゃったから同時に配送延期に(以下略)」という緊急事態に発展(マヌケですね拙者)。一時はどうなるかと思いましたが、やっと発売が決定して一安心です。

さて、この『ウォートラン～』ですが、作曲は先月のビートレイジングに登場されたJimmy Weckl氏が担当されています。Jimmy氏と言えば、やはりギタドラでのご活躍が有名ですが、筆者的には『サイレントスコープ』シリーズの作曲を手掛けていることもクローズアップしておきたい次第です(特に3作目の『狙撃』はオススメの名曲です)。

振り返ってみると、ガンSTGのサントラは意外と少ないのが悲しいところです。無事にサントラが発売された作品としては『ガンバレット』『ドラゴンガン』『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2』などが思い浮かびますが、なんでコレが出ないの？　と思うようなタイトルも大量に思い付きます。『クライシスゾーン』『ヴァンパイアナイト』『ザ・警察官』『ガンブレードNY』『ザ・メイズ・オブ・ザ・キングス』『ガンバスター』……と、軽く列挙してみましたが、何らかの形で、こういった隠れた名曲が聞けるようになってほしいものです。

サントラが出ない作品の場合、家庭用版の移植作品を買ってしまうのも手の一つです。が、サウンドテストモードが存在するかどうかは、やってみるまでわからないのが厳しいところでしょう。

やはりゲーセンだと、ガンSTGは効果音が目立ち、楽曲が聞こえづらいジャンルです。だからこそサントラ化の需要も大きいのではないでしょうか。っていうか単刀直入に言うとイイ曲なんだからCD出しましょうよ各メーカー様～！　極端な話ですが、ドラマとかアレンジとか凝ったオマケは必要無いので、純粋に曲とSE集を収録してください。マニアとしてはそれだけで満足なのです。

ガンSTGのVGMにもファンは多い。積極的なサントラリリースに期待！

「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2」©SEGA 1996, 1998

ナムコゲームサウンドエクスプレス Vol.22「ガンバレット」
VICL-15046　¥1,500(tax in)※廃盤
ドラゴンガン　PCCB-00117　¥1,500(tax in)※廃盤
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2 オリジナルサウンドトラック
MJCA-00042　¥2,310(tax in)※廃盤

Discussion

テーマ：ドライブゲームとVGM 2

『アウトラン2』(伊藤 二三雄) × 『頭文字D』(遠藤 隆・小林 秀聡)

—PART 2—

前号に引き続き、セガ系ドライブゲームのVGMクリエイターによる三者対談をお送りする。3人の真剣な会話は、我々プレイヤーにも身近な「スピーカー」の話題から、今後レースゲームの音楽がどのように進化してゆくのか？　という深い内容に進展した。近未来のゲームセンターの姿をも考えさせられる、内容の濃い対談を堪能していただきたい。

スピーカーに悩むクリエイターたち

伊藤　『頭文字D』の曲は、すべて基板の内蔵音源で鳴らしているんですか？

小林　レース中の曲はストリーム再生ですが、そのほかはすべて内蔵音源で鳴っています。

伊藤　業務用基板の内蔵音源で曲を作るとき、メモリが足りなかったり、リアルタイムにエフェクトを変化させたりするのに苦労することとかありません？

小林　いえ、そうでもないですね。ドリームキャストのメモリに比べればずいぶん自由でしたよ。

遠藤　僕らはもともと家庭用の開発環境での制作が長かったもので、業務用作品をやることになって「あ、こっちの方が作りやすいや」と思ったぐらいですね。

伊藤　『頭文字D』はフロントスピーカー2個の筐体でしたよね。『アウトラン2』も同じ仕様なんですが、このスピーカーの配置だと、音のバランスを取るのが難しくないですか？

遠藤　そうですね、『頭文字D』はエンジン音やタイヤのスキール音を重視したバランスになっていますが、ツイン筐体を何台も並べると、右も左もなくなっちゃうんですよ。左スピーカーから聞こえる自分の音と、左隣の人が出してる音が混ざると、もう厳しいです(笑)。

伊藤　初代『アウトラン』のように頭の後ろにスピーカーが付いていたら、もっと違ったんでしょうけど。やはり筐体が「閉じていない」ので、ほかの人の音と混ざりますよね。右の人が「マジカル～」を選曲して、左の人が「スプラッシュ～」を選曲したら、もう混ざってしまう。

遠藤　プレイヤーによって選曲のこだわりはありますから。『頭文字D』でも「アニメと同じ曲で走りたい」というご意見は多いですよ。

小林　ゲーム用の筐体に付いたスピーカーだと、どうしても鳴り方のバランスは崩れてしまいますよね。書いた曲を実機で鳴らしてみると全然ダメで、再調整の時間は絶対に必要になります。

伊藤　仕方無いですよね。考えて音を作っても、「もっと低音を出して」という指示が来たりして、「じゃあ、スピーカー替えてください」と言いたくなる(笑)。

遠藤　あー、分かります(笑)。スピーカーはコスト的にも真っ先に削られる部分ですからね。

伊藤　ウチの路線だと、ロックやポップスの曲が多いので、ギターの音色がメインになるんですよ。そうなるとスピーカーの性能的にエンジン音とギターの音で周波数帯がぶつかっちゃったりして……。音の出し方は毎回試行錯誤していますね。

アウトラン2
サウンドトラック
AMMX-2003
Now On Sale
￥2,940 (tax in)

頭文字Dアーケードステージ
セガ・オリジナル・トラックス
WWCE-31030
Now On Sale
￥2,500 (tax in)

Original Game ©SEGA ©SEGA-AM2/SEGA, 2003
©しげの秀一/講談社 ©SEGA ROSSO/SEGA 2004 All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners.All rights reserved.

ドライブゲームのVGMはどうなる？

伊藤　『ファンタシースターオンライン』(コンシューマ作品のオンラインでの可能性を示した大ヒットアクションRPG。以下、『PSO』)では、状況によってリアルタイムで曲が替わるようになっていましたけど、ああいう曲を作るのは難しかったですか？

小林　テンポや音色の制限は発生しますが、特に作りづらかった、ということはなかったですね。

伊藤　自然に曲を替えるのは、システムとしても曲を作る側としても難しいですよね。

小林　『PSO』の場合は曲作りよりも、切り替わり用の3曲を同時にトラックダウンしなければならないのが一番の問題でした。ミックスが変わると「曲が替わった」タイミングがハッキリ分かってしまうんです。

伊藤　こういう新しい仕掛けの音を聞くと、「ドライブゲームでも、まだ新しい聞かせ方があるんじゃないか？」と思ったりしますよ。

遠藤　もっと細かく、リアルタイムで音をコントロールして……？

伊藤　そうですね。コーナーリングで曲のブレイクが流れたりフィルが入ったりして、場面に合わせた展開をもっと緻密にできるんじゃないかと思います。

遠藤　効果音的な考え方を進化させる感じですか。基板と音源が進化したら、今とは違う考え方で作るようにもなるのかな。

小林　レースゲームのテンポの速さで、リアルタイムで曲を替えていくとなると、最終的に「音楽としてのつじつま」をどこで合わせるか？　という難しい問題になりそうですが(苦笑)。

伊藤　本来はゲーム自体が双方向のシステムである以上、曲も通常の音楽とは別の考え方であるべきだと思います。しかし、ニーズがあれば手持ちの携帯やメモリーカードから自分の好きな曲を選んでそれを流す、ということも考えられますね。

遠藤　システムとして「持ち込み」を受け入れると？

伊藤　あくまで選択肢の一つであり、コンセプトにもよるかもしれません。もちろん我々の作るゲームのためのサウンドがまずあって、その上で、プレイヤー個々の要望を盛り込もうとすれば、無視できない範囲かも。そうでないと、我々のやっていることの意味が薄らぐ気はします。まず、プレイヤーが満足すること、商品であること。あとは方法ですね。

遠藤　ネットを使うとか。

伊藤　そうですね。

遠藤　通信カラオケのようなシステムと連動させて、それでBGMを選ぶことを前提にすれば今までに無い作品が作れるかもしれません。ただ、やはりゲームに合わせて作ったオリジナル曲の方が演出としては最高になるはずで、ほかの曲を持ち込んでもオリジナル以上にはゲームに合わないと思いますよ。

(敬称略　6月2日 東京大田区・セガにて収録)

Video Game Music Laboratory

株式会社SEGA-AM2
伊藤 二三雄
(いとう ふみお)

代表作は『アウトラン2』『VF4 エボリューション』『デイトナ USA2』『エアロダンシング 4』。AM2 サウンドを支える人物。

株式会社ウェーブマスター
遠藤 隆
(えんどう たかし)

『頭文字 D』シリーズのサウンドディレクター。効果音作成も担当する。代表作は『NASCAR ARCADE』『スペースチャンネル 5』など。

株式会社セガ
小林 秀聡
(こばやし ひであき)

『頭文字 D』シリーズのオリジナル楽曲を制作。コンシューマーの人気作『ファンタシースターオンライン』の楽曲で名を馳せる。

音楽コラム

4/4 どん たん どど たん

「たまにはこんなハナシで」

第十五回
Text by SEIYAMA

……み・な・さ・ん……大丈夫ですか？

SEIYAMAはすっかり暑さにしてやられてます。ホントにどうにかなりませんかねー、この「夏」ってヤツは。もう長髪でいるのもウンザリですよ……っても、髪切る気はこれっぽっちも無いですが(ちなみに、先日久しぶりに10cmほど切ったのですが、いつものごとく、あまり気付いてもらえません)。そういえば読者の皆さんの多くは夏休みですね？　これを読んでるヒマがあったら、海に山に駆けずり回って、紫外線を全身に浴びまくってきてください……どうせオイラは仕事ですよ、働かざるもの食うべからず。せめてもの腹いせ(？)に、今回は趣味に走った内容にしちゃいます。興味があったらどうぞ(って、なんて無責任な)。

結構有名な話なのですが、SEIYAMAは「F1」が大好きです。ミュージシャンには同じ嗜好を持ってる人が結構います(A.S.H.のBa.のまっちゃんもその一人です)。SEIYAMAの場合、そもそもその根底には「クルマ好き」っていうのがあるんですけどね。だって「HOT ROD CRUE」なんてBandに参加しているぐらいですから。

皆さんの中で、ナマの「レース(F1に限らず)」を見たコトある人っていますか？　いやぁ、「人生観が変わる」と言っても過言じゃないですよ、ホントに。日曜の夜中にTVつけたら、たまたま中継やってたのを見たコトがあるって人は多いんじゃないですか？　そうでなくとも今年は日本人ドライバーの活躍で盛り上がってますしね。

「F1？　興味無いよ！」っていう人たちに言わせると、「あんな同じトコロをグルグル回ってるのが、なんでオモシロイの？」ってなるんでしょうが……何をおっしゃいますやら。騙されたと思って、いっぺんナマで見てみてくださいよ！　TVで見るのとは大違いですから(っても、F1だとチケットがイイ値段するんですがね)。

スピード感なんか、TVの映像とは比較になりませんよ？　タイヤの四つ付いた乗り物が、あんな速さで走ってるってだけでも、十分驚嘆に値します。軽自動車ほどの車重のクルマに、900馬力超(！)のエンジンが載ってるなんて、もう正気の沙汰じゃないですよ。

何よりも「音」の違いに驚かされますよ。想像できます？　自分の周りの空気がすべて「音」だという感覚。鼓膜の弱い人は、観戦する時に「イヤープラグ(耳栓)」しなきゃ耐えられないぐらいの爆音なんですよ？　3000ccのV10エンジンが19000回転で回っている音×20台分の音が、まさにその瞬間、鈴鹿(日本でF1が開催されるサーキット・三重県にあります)の秋空を支配するわけですよ。

あと、あの「躍動感」とでもいいましょうか、スタート直後、まるで群れをなした生き物のように疾走してくるマシンたち(ちなみに初めてナマで見た知人は、その瞬間涙を流しました。コレ本当)。

で、我々は職業柄というワケじゃないとは思いますが、「音」も含めて観戦してます。音も魅力の一つですから。コーナー(カーブ)の入り口で、だれが一番回転数が高いだとか、シフトダウンしてるだとか、コーナー出口でアクセル・オンするのが早いとか……うんぬん。

そういえば、F1に代表される「レース」が「モータースポーツ」と呼ばれるゆえんは、やはり体力を使うからなのですよ。スタートの瞬間、心拍数は160回／分を超えるそうですし、コーナリング中は息を止めて、ストレートで呼吸するんだそうです。しかも横G(遠心力によってコーナーの外側向きに引っ張られる力)とも闘わなきゃならないでしょうし、それを「同じトコロをグルグル」約1時間30分の間繰り返しているんだから、もうこれは立派に「スポーツ」ですよ、うん。恐るべき心肺機能です。

で、SEIYAMAはいわゆる「ドラゲー」も大好きなんですが、そんなゲームをするときにも、気が付くとコーナリング中に息を止めてたりします(笑)。「あ、オレも！」という人、イイ友達になれそうですね……と、ようやくゲームに結び付きそうなトコロで、誌面が尽きたのでまた次回！(好きなコト話題にすると、この有様ですよ)

SEIYAMAプロフィール：「GGX」や「GGXX」でアレンジや作曲を担当。ギルティサウンドを生演奏するために結成された夢のハードロックバンド「A.S.H.」のキーボーディストも務める。

このコーナーでは、SEIYAMA氏への音楽的な質問を受け付けております。eメール(dontan@arcadiamagazine.com)かおハガキで、「どんたんどどたん」係までお寄せください。お待ちしております。

TRUTH 21C (Performed by T-SQUARE)

今月の譜例は、F1といえば「この曲」というぐらい有名なあの「TRUTH」から、覚えやすく、かつ印象的なサビ部分です。

①の２小節・②の２小節・③の２小節をよく見比べてみてください。そう、譜割上のリズムはまったく同じで、メロディーのラインだけが変化しているのです。
「覚えやすく印象的」な理由は、実はこんなところにあるのですね。

JASRAC 出0409061-401

Pandora Charatte 改
パンドラキャラット・カイ

●今号のテーマ

「ギルティギアイグゼクス」

このコーナーは、一つのゲームをテーマに、二人の作家さんがそれぞれキャラクターを創作・アレンジしてもらうコーナーです。「このキャラいい！」「このキャラ買った！」という応援、連絡は編集部まで。

筑波マサヒロ

はじめまして。雑誌に自分の絵が載るというのがはじめてっぽい感じの筑波マサヒロです。このイラストはPainter6で描いてPhotoShopでフィルタかけて仕上げました。競作（？）ということで結構ドキドキですが、その相手の方がネットでの知り合いの方だったので、やられた感でイッパイです。で、近況ですが、やりたいコトと、やらなきゃいけないコトでイッパイな毎日です。

ホームページ「Dragon's Heaven」
アドレス：http://zenovia.cool.ne.jp/masa/

ユポピ

はじめまして、ユポピと申します。今回は初めてのお仕事ということで、とても緊張してしまいました。アーケードゲーム自体はそれほどやった事が無いので、笑っちゃうくらい弱いです（笑）。今回のテーマの「ギルティ」ですが格闘ゲームをあまりやらない私が唯一やりこんだゲームです。私にとって絵を描く事は趣味を超えて大好きなので、これからも絵仕事で活躍できたらと思っております。

ホームページ「CROSS OVER」
アドレス：http://crazy.jp/~yupopi/

次号予告　次号、コガラツ先生＆伊藤サトシ先生登場！　テーマは「バーチャファイター」

まじかる猛者通信 第19発

スイーツフォレスト☆ガンシプの謎

発行　2004年8月30日

シャレになんない酷暑が続く毎日ですが、こんな時こそ男塾名物油風呂一択はいパーン！　などと強がりを見せるものの、はちみつタオルで乾布摩擦をするのが関の山であり、半端ーズな日々を送って今素狩り。

担当：ジ☆ダップセ
（C・LAN＆田渕健康／TrickStar）
イラスト：天野シロ

登場人物紹介

C・LAN（通称まさ）
激闘の場をニンジャ屋敷から宇宙に移し、はるかなる彼岸を見据えてロケットランチェルをブッ、バナース日々が続く。

編集野口（通称ブニョ）
"ホトケのブニョ"との異名をとっていたが、ダップセのあまりのチコ熊、遅筆っぷりに、南斗の血を沸騰させるハードコア編集。

田渕健康（通称ケン）
先日、久しぶりに西肥バス（長崎県北）に乗ったら、車内アナウンスが思いっきり萌えボイスになっててしこたまビビール法。

夏の甘味は死の薫り

まさ　時に気付いておるかね君、最近のナムケルの動向を。

ケソ　え？　何をですか？　いわゆる『O.R.B.S』の続報はどーなってるのかなーってコトですか？

まさ　いやさ、それも確かに気にナールMなのだがね。気のせいか、最近のゲセではナムコの駄菓子捕獲器具「スィートランド」を、あまり見ぬような気がするのは我が足を運ぶ店舗がカタヨリーヌ本部長ゆえかね、ああん？

ケソ　さういわれてみれば。でも、ナムコが展開する高齢者レクリエーション施設などでは、絶賛稼動中でしたë。

まさ　我としては、ゲセで小腹がすいたらスィートランドの景品をガッツリ狩ってハムス、ペロリスしかる後にカロリー充電完了はいパーン！　という黄金の自足法を築いておったのだがね。

突如現れたブニョ　それなら、自由が丘スイーツフォレストに行ってみる？　スィートランド以上の甘味が味わえるよ。

ケソ　ス、スイーツフォレストだってえ!?（虎丸調）

まさ　な、何か知ってるのかケソ丸ーッ!?（富樫調）

ブニョ　いや、そんなに塾生ライクに驚かなくても。

　スイーツフォレストは、日本を代表するスーパーパティシエが集まったフードテーマパークだよ。これまでさまざまなフードテーマパークをプロデュースしてきた"チームナンジャ"が手がけてるんだ。

まさ　というと、我々が過去に激闘を繰り広げた"池袋餃子スタジアム"や"アイスクリームシティ"の血筋を受け継いでおるのかね。

ブニョ　そういうことになるかな。運営開始は去年の11月からだけど、連日の大盛況らしいよ。

まさ　ムス。ここは一つ、スィートランドの仇といわんばかりに、いっちょ大暴れしてみるかのうフェフェフェ。

ケソ　やらいでか！

次元連結！フリーダムヒルの激闘

まさ　SNKGで自由が丘に降り立った我らであるが……。

編集でそ　うし、じゃあさっさとカッ食らおうぜ。

ケソ　むお！　何でしもでんがここにいるのさ!?

でそ　カディア甘味部部長の俺が来なくてどうするよっ!?

これが我らのスイ～ツクロレビDA!

店名	くりーむはうす	Q.E.D.パティスリー	ガトー クラシック	カフェ・デル・ソーレ
ケーキ	[illegible] 450円	[illegible] 1200円	セミフレッド [illegible] 350円	[illegible] 350円
まさ	濃厚でこってりとした生チーズケーキの味わいが広がるも、コストパフォーマンスはやや低か。状況に合わせてカップとコーンを使い分けるとグー。	甘さが控えめ、酸味爽快で良好なれど、やや物足りなし。口内が甘ったるくなった終盤に食べていれば（一番最初に食した）、ひそやかに評価が上がったのではないか？	うーん、煎れたてのカフィでもすすりながら食すればかなりイケティールと推察するも、アイスの陣と同様に後半戦でバテ気味。すんません。	なかなかバランスの取れた妙味。こんな味があったとはナンテコッタ、などとシケギャグかましつつ体感温度を下げれば、相対的彼岸度が増すことは請合い。
ケソ	見た目はアイス然としてますが、食べるとチーズケーキの味がします。不思議。流動体だからモリモリ食べれちゃいますぞ。	フルーティーかつさっぱりとした口ざわり。ストレートに甘くはないので、甘いものが苦手な方にも。つーか、苦手な人はここに来ない説。	洋菓子の王道を行くティラミスですが、味ここに極まれりって感じ。スポンジの間にアイスを挟んでるので、夏場にもモテコーイ。	生まれて初めてパンナコッタを口にしたカッペリーヌな僕ですが、トロリもふもふとした口ざわりに大いに感動。はちみつソースが絶品。
でそ	かなーり濃い目のソフトクリームともいるが、ゆるめのレアチーズケーキと考えたほうがいいかな。思いのほかボリュームがあるのでほかにも食いたい人は注意。	一人で1個を食うにゃぁコストパフォーマンスは悪いが、複数名で食うのであれば問題無し。外側の皮がこれまた美味し。苺は甘いがほかの甘さが控え目で良い。	ノチェロを食いたかったが、昼前の時点ですでに完売。ティラミスのアイス仕立ては至って普通だが安心して食える。ジェラートは青リンゴがオススメ。	はちみつはさっぱりとした甘さで、薄味のパンナコッタを引き立てる。しかし特筆すべきは本体よりも添えてあるジェラートの美味さ！　これだけでもいいっす。
ブニョ	その名の通り、レアチーズケーキのソフトクリーム。こってりしているが、甘さが控えめなので、そんなに飽きはこない。チーズケーキが好きな人はぜひ！	見た目にも豪華な一品。大きいけど、甘さが控えめなので一人で1個いけるかも。パリパリの皮は、周りのフルーツソースを付けて食べるといい感じです。	独特の生地で作られたティラミスはアイス仕立てなので、これからの季節にはぴったりかと。あと、ジェラートは青リンゴがさっぱりしてて美味しかったです。	横に添えられたジェラートが絶品です！　これのみしこたま食べたい！　もちろんメインのパンナコッタも上品な甘さで美味。夏にぴったりなスイーツです。

テメエらだけに甘い思いはさせねえぞ。
まさ　では、『PSO』よろしく四人パーティーになった所で甘森の門をたたいてみるとするかね。
（門叩→潜入）
でそ　おお、入った瞬間、甘い薫りが漂いまくりだな。
ブニョ　それに意外と広いね。中の作りも凝ってて、ちょっとしたテーマパークといった感じ。
ケソ　ムヒョ～、どれもンマソ～（撥り手をしながらダラジュルと）。
でそ　テイクアウトもできるけど、この中で食べていくことももちろん可能DA↓ZE。
ケソ　じゃ、じゃあ、早速食べましょうよ、シャッハ、ハイ！（シャドー揆針愚）
まさ　まあ落ち着きたまえよ君。周りのティビっ子やご婦人方が、思いっきり訝しい目で我らを見ているではないか。
ブニョ　確かに、大半が女性客なので、野郎パーティの僕たちはチト浮いてるね。
でそ　ケッ、他人の目を気にしてたんじゃロリティカ属性はやってられねえぜ。さっさと喰らうべし！
一堂　イーッ！（返事）

ゲーム小ゼル

お前 夏休みの ラジオ体操 ちゃんと行ってる？
俺なんて毎日 行ってるから スタンプいっぱいだぜ
俺だって いっぱいだよ！
へーほんと
そこのゲーセンの スタンプカード だけどネ

策謀の宙域

でそ　まずは『Q.E.D』の"ベリー・ベリー・ベリー"からいってみるか。
まさ　ムゥ……フランボワーズのソースがいかんなくムースに絡み、口ざわり&食感共に、これまでに経験したことのない上質な味わいさな。
ブニョ　そうだね。田渕君は、さっき一口食べただけで、美味さのあまり失禁してたよ。
でそ　なんだ、さっき泣きながら係の人に連れて行かれてたのはそんな理由があってか。
ブニョ　次は"カフェ・デル・ソーレ"のハニーパンナコッタ。
まさ　ハチミツをこってり使ってるところは、クマプソならずともダラジュル心を喚起してくれるさな。
復活したケソ　ンハッ！（水木しげる調鼻息）こ、こいつはうんめぇ～。
でそ　おいおい、あまりの美味さに、またしっこちびるんじゃねえぞ。
ケソ　大丈夫です。ケソリ中尉、オムツ持参でお供します。
ブニョ　とかいってるうちに、ガトー クラシック（セミフレッド）が運ばれて来たよ。
ケソ　ガ、ガトー!?　あの戦術教本にも名前が載っていた!?
でそ　諺バカは放っといて食えよ。ふむ……スタンダードなショコラを徹底的にチューンしたら、こんな味になるのかーといった感じだ。

戦い終わって～神々の黄昏～

ケソ　ごっつぁんです！
ブニョ　KONISHIKIみたいなオナカになってるけど……大丈夫かい？
まさ　そのぶんのカロリーは原稿を書いて消費するさなあ。フェフェフェ。
でそ　洋菓子ってのは決して主食にはならないけど、食を豊かにするというか、時間に彩を与えるよな。
まさ　今回の食べ物シリーズも大変満足したが、アイス、洋菓子と甘味が続いたので、次はガッツリと食えるものがよいかもしれんな。
ケソ　"たこやきファクトリー"なんぞはいかがなものでありましょうか。
ブニョ　じゃあ、チームナンジャにリクエストでも送っとくか。
ダップセ　フードテーマパーク最高！
（つづく）

自由が丘スイーツフォレスト

自由が丘駅から徒歩五分、ダップセが所属するTrickStarの事務所から徒歩三分（本当）という、すばらしい立地条件にあるスイーツフォレスト。ここは、国際的なコンクールで入賞したり、世界の名店で修行を積んだスーパーパティシエが一同に会する。まさにスィーツの殿堂ともいうべきフードテーマパークなのだ。今回一行が訪れたのは「スイーツの森ゾーン」。この7店以外にも、絶品のスフレが堪能できる「ル スフレ」が出展されていたり、期間限定でショップが変わったりするので、季節ごとにチェックしてみるといいだろう。

住所：東京都目黒区緑が丘2-25-7
ラ・クール自由が丘1～3階
入場料：無料
交通：東急東横線、大井町線「自由が丘」駅南口から徒歩5分
問い合わせ：03-5731-6600
営業時間：10：00～20：00（年中無休）

店名	ノリエット	ネオシティングルーム	シリアルマミー
ケーキ	550円 / 550円	210円	380円
まさ	スフレは濃厚で高級な味わい。寄生防具はメレンゲの食感がナイス。懐かしさが広がるきな粉っぽいアイスや、杏っぽいシャーベットもよさげ。	正直、磯部っぽいのと辛子醤油のダンゴは最強の味だったが、甘味としての厳正な判断ではないゆえに、キャラメルで勝負したらこんな感じでした。	舟形のクッキーとパイ生地がやたら濃密で、まさに凝縮された美味さ！　小ぶりではあるが、食い終わったあとの満足感は相当なものだったYO。
ケソ	スフレは一口含むと味濃っ！　って感じですが、クドくないので豊潤な舌触りを心行くまで味わえるYO。ヴァジュはムースのふっくら感が絶品でごわした。	キャラメルソース&生クリームを食しましたが、人類最高峰に究極的な甘さ！すごい破壊力ですので、キャプテン甘党の方はぜひ。	今まで食べてたチーズパイは一体何だったんだろう？　と、自分の半生を振り返るきっかけになった一品。チーズの旨みの凝縮ぶりがすごい。
でそ	ショコラは普通に美味いが、ヴァジュの方をススメたい。甘みが抑えられた生クリームとメレンゲが本体の味を引き立てているっつーか、メレ&生クリだけでもいいっす。	生クリームキャラメルはやり過ぎ感あるが、あんこ生クリは普通に美味い。でも好評価は別のところ。はしごしたい人用？　七味や海苔バター味を食える点。	ねっとりと濃いチーズ系の下地に、ベリーソースの酸味がポイントだが、全体にかかっているわけでは無いので、食う順番を間違えるとちとくどいかも。
ブニョ	個人的にはショコラよりもヴァジュランのほうがおすすめ。しっかりしたメレンゲの上に苺のムース、そして甘さ控えめの生クリームが非常に美味しかったです。	海苔バターや七味は、ケーキの合間に食べると良さげ。あんこ&生クリームは普通に美味しいし、キャラメルもそれほど違和感無いんだけど、ピンと来なかった。	「小さいな」と思ったけど、かなり食べ応えあり。特にパイ生地がしっかりしているので、スイーツフォレストでたくさん食べたい人は最後に食べた方がいいです。

使って遊べる!! アルカディアクーポン

～クーポンで夏休みを楽しもう!～

梅雨も明けて、いよいよ夏本番！　そしてゲーセンも新作ゲームで熱い夏が到来！　クーポンを使えば、新作ゲームも体験できちゃうから、外に出るときは財布に入れておこう！

わあこんなに大きく…

何持ってるの?
じゃ〜ん
これクーポンのなる木だぜ!
これでクーポンふやし放題!
早く大きくなれよ〜
非科学的デスナ
60年後
わ〜い
今頃?
……

マンガ:今井神

アルカディアクーポンニュース 改

着実に加盟店が増加！　いよいよページに入り切らなくなってきた!?

今月の新規加盟店舗は1店舗！　埼玉県にクーポン新規加盟店が追加！

今月の新店舗

げ～むｉらんど こころ(埼玉県)が新規に加盟！　クーポン持参で遊びに行こう！

加盟店募集中!

クーポン加盟店を募集しております。ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。

みんなの意見を!

読者の皆さんのクーポンに対するご意見をお待ちしております!

■郵送：〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
　　　(株)エンターブレイン アルカディア編集部　アルカディアクーポン係
■FAX：03-5433-7212
■E-Mail：location@arcadiamagazine.com

アルカディアクーポン加盟店一覧●

都道府県	店舗名	住所	電話
静岡県	セガワールド静岡	静岡市七間町4-2 静活ボウリングビル 1F	☎054-252-3591
	セガワールド藤枝駅南	静岡県藤枝市田沼1-17-31	☎054-636-4416
	ハイテクランド宝塚	沼津市大手町5-9-20 B1	☎0559-62-5903
	ブリッズ南浜松店	浜松市新橋町1956	☎053-442-7235
	ミラクル静岡店	静岡市西中原1-7-20	☎054-284-0099
	the 3-RD PLANET OZ	浜松市宮竹町322-1	☎053-466-3387
	ミラクル藤枝	藤枝市築地547	☎054-643-7796
愛知県	PLAY SEVEN	尾西市開明字流64-1	☎0586-46-7228
	アミューズメントプラザ マルシン	刈谷市池田町4-83	☎0566-25-5001
	おもしろランドAHAHA清洲店	西春日井郡清洲町字一場1240	☎052-401-6013
	セガ・デポルテ	名古屋市中区栄1-4-5	☎052-222-3920
	セガワールド一宮	一宮市音羽通り3-11-30	☎0586-23-5125
	セガワールド岡崎	岡崎市上地3-50-4	☎0564-58-8986
	クラブセガ金山	名古屋市中区金山町1-19-2	☎052-323-0121
	ハイテクセガ豊田	豊田市深田町1-65-1	☎0565-26-6777
	ラ・フィエスタ豊橋	豊橋市広小路1-6 フェイス豊橋 B1	☎0532-55-6088
	遊屋楽造22	一宮市島崎1-2-4	☎0586-75-6466
	プレイハード 50 春日井店	春日井市不二ヶ丘1-36	☎0568-52-8240
	プレイハードファイブオー名古屋店	名古屋市天白区八幡山1336	☎052-834-8670
	ゲーム塾ワンダーランドAGC	津島市蛭間町字桝田306－2	☎0567-22-2522
	アミューズメントクラブ サムソン常滑店	愛知県常滑市千代ヶ丘5-100 ユニー常滑 2F	☎0569-34-6111
三重県	ゲームランド おにごっこ	松阪市日野町ベルタウン 2F (昭文堂書店)	☎0598-21-1211
	セガワールド生桑	四日市市生桑町字川原崎299-1	☎0593-32-9988
滋賀県	セガアリーナ浜大津	大津市浜町2-1 浜大津アーカス内 アミューズメント館 2～3F	☎077-523-7015
	セガワールド甲西	甲賀郡甲西町夏見二ツ橋356-1	☎0748-72-5822
京都府	ゲームスペース プラニー(フウキグループ)	宇治市広野町西裏100	☎0774-43-9030
	西院コットンクラブ(フウキグループ)	京都市左京区西院三蔵町12	☎075-595-1136
	下鴨ヒーロータウン(フウキグループ)	左京区下鴨高木町46	☎075-712-4367
	スーパーヒーロー山科(フウキグループ)	京都市山科区御陵鳥ノ向町2 フウキビル 1F	☎075-502-5765
	セガワールド六地蔵	京都市伏見区桃山町山ノ下32	☎075-603-3220
大阪府	GAME Dino 家具団地店	牧方市長尾家具町1-7-7	☎072-867-7357
	P.A天満店	大阪市北区天神橋4-9-5	☎06-6358-2068
	アミューズメントパーク エルロフト	茨木市宇野辺1-4-3	☎0726-23-7161
	ゲームプラザOKAIII(フウキグループ)	高槻市城北町2-11-2	☎0726-71-5123
	心斎橋ギーゴ	大阪市中央区心斎橋筋2-2-19	☎06-6213-8024
	タウンスポット高槻店(フウキグループ)	高槻市西冠3-1-3	☎0726-75-8530
	チャレンジャー ガムガム店	吹田市岸部南1-24-9	☎06-6317-0433
	チャレンジャー追手門店	茨木市西安威1-5-21	☎0726-43-4444
	チャレンジャー関大前店	吹田市千里山東1-14-2	☎06-6389-8072
	チャレンジャー堺東店	堺市北瓦町2-1-31 キラクビル 1F	☎0722-23-9915
	チャレンジャー土居店	守口市土居町8-11	☎06-6994-7476
	チャレンジャーブリブリランド	吹田市千里山東1-10-3	☎06-6387-4396
	ハイテクランドセガアビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル 1～2F	☎06-6645-7692
	パラシオ高槻店	高槻市高槻町16-11	☎0726-84-7082
	ファミリーガーデンパートII	大阪市西区九条1-11-6	☎06-6583-0732
	ジョイランドタイトー天六	大阪市北区天神橋6-4-9	☎06-6351-1530
	プレイシティキャロットなんば店	大阪市中央区難波3-6-17	☎06-6633-8030
	GEME DINO 阪急茨木店	茨木市永代町5	☎072-631-5507
	GAME PLAZA オレンジハウス	大阪市東淀川区下新庄6-9-18	☎06-6326-1218
	アミュージアム岸和田店	岸和田市下松町1-3-1 ウィンディ岸和田	☎0724-33-9711
兵庫県	三宮サンクス	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下 404～407	☎078-271-0335
奈良県	ネオ ステーション	大和高田市高砂町6-3	☎0745-25-1610
	キャノンショット(フウキグループ)	奈良市二条町2-4-14	☎0742-35-3218
	プレイハード ファイブオー奈良店	生駒郡三郷町立野南2-11-8 中田ビル 1F	☎0745-32-7161
和歌山県	K-CAT紀ノ川店	和歌山市湊1771-5	☎073-480-5111
島根県	ゲームスポット ハロウィン	出雲市渡橋町1211	☎0853-23-0731
岡山県	岡山ジョイポリス	岡山市下石井2-10-1	☎086-232-8790
	プレイハード ファイブオー岡山法界院店	岡山市大和町2-4-27 スペイン広場 2F	☎086-226-8411
広島県	スペースV1可部店	広島市安佐北区可部南3-1-8	☎082-814-6116
	スペースV1廿日市店	廿日市市本町4-23	☎0829-34-3311
広島県	プラボ五日市店	広島市佐伯区吉見園1-27 パレプレステージ 1F	☎082-921-8576
	ブリッズ広島店	広島市中区八丁堀11-6 広島パークレーン 1F	☎082-222-8072
山口県	セイタイトーメルクス	山口市黒川82-1 ハイパーモールメルクス山口内	☎083-923-1165
徳島県	エンゼルランド佐古店	徳島市佐古2-18-6	☎088-653-4758
	エンゼルランド 徳大工前店	徳島市助任橋2-34-3 いちごハウジング 2F	☎088-656-5044
	ゲームセンターりんりん	徳島市紺屋町21-4	☎088-624-4343
香川県	ゲームステージ ビート	高松市花ノ宮町3-2-2 横井ビル 1F	☎087-868-6007
	セガワールド高松	高松市勅使町字山王535	☎087-866-9526
	マックスプラザ善通寺(フウキグループ)	善通寺市中村町1798-2 マックスプラザ	☎0877-63-4333
福岡県	MAHODO(マホードー)	北九州市八幡西区折尾1-12-14	☎093-695-0632
	アカトンボ産大前店(※2)	福岡市東区松香台2-2-2	☎092-662-8705
	アカトンボ西新店(※2)	福岡市早良区西新4-7-7	☎092-844-6553
	スーパーアカトンボ香椎店(※2)	福岡市東区香椎駅前1-10-10	☎092-682-0555
	トンボ大橋駅前店(※2)	福岡市南区大橋1-9-1	☎092-553-1081
	ハイテクセガ七隈	福岡市城南区七隈8-4-8	☎092-861-4856
	セガワールド多の津	福岡市東区多の津3-6-18	☎092-612-7094
	タイトーステーション天神	福岡市中央区天神2-6-35 サザンクロスビル 5F	☎092-737-5500
佐賀県	ゲームナイスデイ	佐賀市本庄町大字本庄506-9	☎0952-25-4448
	プレイハウスアスカ	伊万里市浜町五番街 エル アスカビル 2F	☎0955-23-2895
長崎県	セガワールド 大村	大村市古賀島町383-1	☎0957-50-2555
熊本県	セガマービィー	熊本市春日3-15-1	☎096-351-6229
大分県	アミューズメントスペース31	大分市皆春100-2	☎097-523-5060
	セガワールド中津 (※3)	中津市中代町1-2-16	☎0979-22-7833
	ドリームワールド	大分市大在中央2-8-3	☎097-593-5224
	プラット中津店	中津市東本町4-3	☎☎097-927-125
	ファイブオー別府店	別府市田の湯町12-25 サンコーボジャンバル 1F	☎0977-25-7812
宮崎県	JR宮崎フレスタby SEGA	宮崎市錦町107-4	☎0985-26-7589
沖縄県	TSUTAYA内間店	浦添市宮城5-1-1	☎098-875-8588

※2：**トンボグループ**はメダルコーナーのみ利用可。クーポン1枚につきメダル30枚サービスとなります。
※3：**セガワールド中津**はメダル1000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

加盟店ピックアップ!! Vol.16

千葉県 テクモピア 行徳店

アクセス
東京メトロ東西線行徳駅より徒歩1分。改札を出て左手のビルを抜けた所です。

営業時間
10:00～24:00

対応ゲーム
2Fのゲーム（プリクラを除く）は全部使えます。スタンプ1個で100円分のサービスです。

スタッフより
『WCCF Ver.2.0』が1000円で5プレイ！『WCCF』、『アヴァロンの鍵』は隔週日曜に大会開催で大盛況です。

大阪府 アミュージアム 岸和田店

アクセス
JR阪和線下松駅より徒歩7分、ウィンディ岸和田内

営業時間
10:00～24:00

対応ゲーム
ビデオ、音ゲー、ガンシュー、麻雀格闘倶楽部が、1ポイントで100円分サービス！

スタッフより
アクションゲームがオススメです!!『D&D2』も四人用で稼働中！　クーポン持って遊びに来てね！

- 切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。
- 「コピーチケットではないか」、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- 加工をすると、無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- 同じお店では1日1回使用が原則です。
- クーポンは、お店によってはサービスの内容が異なるので、お店に確認をしましょう。
- 下の加盟店リストから、突然消えていく店舗もあります。毎月加盟店を確認してから出かけてください。
- アルカディアを切り離したくない人は、本誌を持参しても使用可能です。
- クーポン使用の際にお店に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えましょう。

●アルカディアクーポン加盟店一覧

都道府県	店名	住所	電話
北海道	麻生アミュージアム	札幌市北区北40条西4-1-1 パボッツ麻生ビル 1F	☎011-736-6166
	アミューズメントファクトリー	旭川市6条7丁目	☎0166-24-5077
	クラブセガ札幌	札幌市中央区南5条西4-7	☎011-512-1868
	スガイ北24店	札幌市北区北23条西4-2-39	☎011-757-8540
	ヒートアップ	北見市北4条西3丁目 タニイビル 1F	☎0157-26-4485
青森県	ファイターズ K-ONE八戸店	八戸市鷹匠小路10-3 ゆりの木ボウル内	☎0178-24-9911
岩手県	ハイテクセガ盛岡	盛岡市大通2-6-11	☎019-623-2562
宮城県	ナムコ プラボ仙台泉店	仙台市泉区松森字上河原1-1	☎022-773-4171
	ハイテクセガ仙台	仙台市青葉区中央1-8-38 AKビル B1	☎022-267-1834
秋田県	ハイテクセガ秋田	秋田市東通7-4-5	☎018-837-5041
山形県	カレッジスクェア	山形市小白川町1-1-7	☎023-624-3344
福島県	ハイテクランドセガ郡山	郡山市西ノ内2-11-40	☎024-939-1411
茨城県	ハイテクランドセガミナミスポーツプラザ	ひたちなか市東大島2-11-11	☎029-274-4124
	プレビジョイカム常陸大宮店	茨城県那珂郡大宮町大字石沢1818	☎0295-52-4444
栃木県	宇都宮ピットイン	宇都宮市越戸3-14-3	☎028-661-6917
群馬県	アミュージアム前橋店	前橋市国領町2-200-6	☎027-237-4234
	エスペランサ高崎	高崎市飯塚町370-1	☎027-364-8183
	セイタイトー新前橋店	前橋市小相木町558	☎027-255-6830
	セガワールド伊勢崎	伊勢崎市大正寺町115-1	☎0270-32-9775
	セイタイトー前橋店	高崎市中尾町1351-1	☎027-255-0500
	セガワールド渋川	渋川市有馬字中井187	☎0279-23-3810
埼玉県	NEW!! げ～むらんど こころ	岩槻市城町1-7-43	☎048-757-0994
	HAP'1 GAME Citta UNO	さいたま市田島8-2-12	☎048-844-8868
	HAP'1 GAME Citta'	さいたま市辻8-24-10 ホップワンスクウェア内	☎048-837-8021
	キャロム川越	川越市神明町60-13	☎049-223-8522
	デイトナIII	川口市芝新町4-30 星野ビル B1	☎048-269-8119
千葉県	DEEP	習志野市大久保1-17-11 サカエヤビル 1F	☎047-493-7537
	アミューズメントエース津田沼	船橋市前原西2-15-1	☎047-475-8918
	ゲームセンターB-1	柏市旭町1-1-16 中崎ビル B1	☎0471-44-5597
	ゲームフジ船橋店	船橋市本町4-40-1	☎047-425-6393
	ハイテクセガ柏	柏市柏1-1-11 丸井ビル B1	☎0471-63-9844
	テクモピア行徳店	市川市行徳駅前2-17-2 TNKビル 1～2F	☎047-395-1119
	ファンファン船橋店	船橋市本町4-5-27	☎047-425-9800
東京都	GAME-NEWTON	板橋区志村3-24-3 1F	☎03-3558-9766
	MOMアミューズメント西葛西店	江戸川区西葛西5-1-5	☎03-3675-8737
	アムネット五反田店	品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル	☎03-3495-2183
	アメニティワールド エンデバー	多摩市永山1-3-4 ヒューマックスパビリオン永山	☎042-389-3461
	池袋プレイランドラスベガス	豊島区西池袋1-22-4	☎03-3982-1817
	クラブセガ秋葉原	千代田区外神田1-10-9	☎03-5256-8123
	ゲームスタジオ キューブ	板橋区赤塚2-2-18	☎03-3554-2261
	アドアーズ サンシャイン店(※1)	豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン 1～3F	☎03-3971-9601
	アドアーズ 渋谷店(※1)	渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1 1～4F	☎03-3496-5856
	アドアーズ ミラノ店(※1)	新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO 1～	☎03-3200-0884
	アドアーズ八王子店(※1)	八王子市東町11-3 シグマゲームファンタジアビル	☎0426-48-1288
	新宿第一店ゲームオスロー	新宿区歌舞伎町1-22-7	☎03-3209-5517
	立川ゲームオスロー5	立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル 2F	☎042-529-7837
	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10	☎03-5295-2345
	ハイテクランドセガ渋谷	渋谷区渋谷1-14-14	☎03-3409-4737
	原宿ゲームダブルエックス	渋谷区神宮前1917-1 ルポンテビル 2F	☎03-3405-4379
	ビートライブ	町田市森野1-37-8 今村ビル B1	☎042-710-0508
	プレイランド ビックチェリー 羽村店	羽村市五ノ神4-14-5	☎042-579-4603
	プレイランドチェリー 一橋学園店	小平市学園西町2-13-1	☎042-344-7741
	池袋ギーゴ	豊島区東池袋1-21-1	☎03-3981-6906
	アミューズメントスペース トレジャーアイランド	練馬区高野台2-5-11	☎03-3904-2010
	GAME IN ナミキ	世田谷区松原2-27-14	☎03-5300-5747
	アミュージアム大泉店	練馬区東大泉2-10-11 LIVIN OZ 大泉 5F	☎03-5933-2041
	アミュージアムOSC店	練馬区東大泉2-34-1 オズ スタジオ シティ 2F	☎03-5933-0880
神奈川県	AMワールドフロンティア三ツ境店	横浜市瀬谷区三ツ境6-1	☎045-365-1103
	MUTHOS(ムトス)綾瀬店	綾瀬市大上1-8-15	☎046-770-9178
	MUTHOS(ムトス)イースト	座間市ひばりが丘4-605-2	☎046-257-2413
	MUTHOS(ムトス)相模原店	相模原市中央2-1-5	☎042-776-5001
	ゲームプラザニューヨーク大船	鎌倉市大船1-22-6 大船会館 2F	☎0467-44-0027
	ハイテクランドセガ ブリーズ	横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル	☎045-313-6435
	プレイシティキャロット横浜店	横浜市西区南幸1-2-7	☎045-314-7778
	ナムコ ハマボール店	横浜市西区北幸2-2-14 ハマボウル内	☎045-320-9291
	テクモピア 向ケ丘遊園店	川崎市多摩区登戸2755 ミノワホームズ 1F	☎044-900-8701
	プレイシティキャロット 伊勢佐木町店	横浜市中区伊勢佐木町3-95	☎045-252-1164
新潟県	J-LAND	新潟市万代1-1-22	☎025-241-2149
	ゲームメイト	新潟市花園1-1-1	☎025-248-2163
	タイトーイン古町店	新潟市西堀前通り6-909 越路会館 1F	☎025-224-4838
	タカラ島プラーカ店	新潟市笹口1-2 プラーカ2 6F	☎025-240-2318
	タカラ島古町店	新潟市古町通8番町1493 大竹座ビル 1F	☎025-222-5375
	アミュージアム 上越店	上越市下門前薬島810-1	☎0255-45-2608
	ハロータイトー新発田店	新潟県新発田市舟入町3-649 コモタウン内	☎0254-26-7877
富山県	プレイランド カケオ	富山市上袋732-2	☎076-424-7543
	ゲームインさんしょう駅前店	富山市桜町1-3-1	☎076-442-0533
	セガワールド豊田	富山市豊田町1-21-4	☎076-444-9333
石川県	ハイテクセガJR金沢	金沢市広岡口1	☎076-260-3844
	P.A七尾店	七尾市藤野町ロー38 ナッピーモール内	☎0767-53-6517
山梨県	アベニュー北口店	甲府市北口2-9-11	☎055-254-9565
長野県	アミューズメントパークNASA	長野市高田五反田1720	☎026-228-7434
	セガワールド豊科	南安曇野郡豊科町大字南穂高1115	☎0263-73-6767
	レジャーランド小諸店 AQUA	小諸市相生町1-1-7 小諸ステーションホテル 1F	☎0267-25-0313
岐阜県	岐阜GIGO	岐阜市日ノ出町2-20	☎058-264-3130
	セガワールド高山	高山市上岡本町7-7	☎0577-35-5077
	[illegible]	羽島市竹鼻町狐穴448-1	☎058-393-3979
静岡県	GAME USA	焼津市石津港町2-4	☎054-624-5237
	the 3-RD PLANET ALADDIN	富士市永田町2-99	☎0545-57-7777
	the 3-RD PLANET静波	榛原郡榛原町細江2146	☎0548-22-7660
	ゲームコンドル駒形本店	静岡市駒形通り1-1-33	☎054-253-0161

※1：アドアーズはメダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1,000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1,000円分のメダルをサービス致します(お求めの前にクーポンをご提示ください)。

6月20日
時点

HI-SCORE

ただのクリアでは物足りない

そんな相いから始まったのかもしれない。

ここにいる自分を認めてもらうため。

あいつには絶対負けたくないから。

ハイスコアにはそれぞれの想いが込められている。

来たれ凄腕プレイヤー。君の参加を待ってるぞ!

"ハイスコア全国集計"のコーナーは、その名の通り全国のゲームセンター、アミューズメントスペースでプレイされたゲームのスコア、タイム等を集計して各ゲームの全国1位を明らかにするものです。申請基準を守れば誰でも参加できます。

集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています(面数が同じ場合は点数優先)。

対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。

全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準ずる形で集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意下さい。

このコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行ってハイスコアを出すか、行き付けのお店でハイスコアの確認をしてもらい、ハガキを使って個人申請するという二つの方法があります。

ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

5'37"88

TGA-P4U 斬苦労無双剣
ハイテクセガ盛岡(岩手)

絶命奥義でタイム短縮

前作に比べてCPU戦の難度が高くなっている上、さらにパターン化が難しくタイムの短縮もままならないのが現状だ。

一人～三人目まではCPUも弱く、大斬りの連発などでタイムを短縮できるが、中盤以降はそうもいかない。

ほとんどの敵キャラでポイントとなるのが相手の攻撃を待ち、スキの大きい攻撃の後に反撃していくという戦法。しかし相手キャラの行動に左右されるので、どうしてもタイムにムラができてしまうようだ。

また本作から加わった、当たれば相手キャラが即死する絶命奥義の存在もカギ。発動の条件こそ厳しいが当たった時のリターンが大きいので、タイムアタックに最も大きな影響を与える変更点といえる。

また、ラストに控えている、天草四郎時貞、壬無月斬紅郎、兇國日輪守我旺のボスキャラ攻略もこの一カ月の間に進歩し、斬紅朗以外は間合いを計って前方ジャンプ大斬りで勝てることが判明している。

さらに、このボス4キャラに対しては絶命奥義が特に有効とのこと。中でも天草は、なぜか絶命攻撃をほとんどガードしないため、積極的に使っているようだ。

991,680

KOOL-ERO@実力1割運9割
ゲームスペースジャンボ(神奈川)

そろえて消そう動物パネル

動物パネルを移動させ、縦または横に3枚以上そろえて消すのが本作の基本ルール。タイムゲージが無くなるとゲームオーバーだが、パネルを消すとゲージは若干増える。

そしてハイスコアのカギを握るのがラッキー動物の確率変動現象。これは通常の2倍点数が加算されるラッキー動物が、5倍以上の確率で出現する状態になるもの。

これは一度突入するとクリアするかゲームオーバーまで持続するので、早い段階で移行するのが最低条件になるようだ。

しかし、締め切り日時点で移行する条件は一切不明。条件が解明されない限り、スコアネームのように「実力1割、運9割」という表現を使いたくなるのも仕方がないところか。

ただ、ALLクリア自体は難しい部類に入るそうで、『今回のスコアはクリア優先のため稼ぎ切れてないのが残念です』とのことだ。

また、手詰まりを起こすとレベル数×500点のボーナスが加算されるので、手詰まりを起こさせるようにするのが重要とのこと。

「ERO」氏が毎回恒例ともいえるいい仕事を見せたが、このまま同氏の独壇場になるのは間違い無しか?

©2004 BUDDIEZ INC LICENCED by SUCCESS ©SNK PLAYMORE 2004 / ©2004 Yuki Enterprise ※「サムライスピリッツ零SPECIAL」は(株)SNKプレイモアの許諾を受けて(株)悠紀エンタープライズが開発するものです。※「サムライスピリッツ」は(株)SNKプレイモアの登録商標です。

	張飛
	3,967,000 アサシン GAME'S MILK（京都）

	趙雲
	3,138,400 IGS部部長 扇ヶ丘レジャーセンター（石川）

	貂蝉
	3,774,600 シンタロー GAME'S MILK（京都）

	呂甇甇
	3,699,700 PELA 夢咲創庫（沖縄）

	呂布
	2,143,100 アサシン GAME'S MILK（京都）

決めろ、夢の転生コンボ

今回からキャラ別集計を開始した本作だが、予想通り三国戦紀シリーズの聖地GAME'S MILKのプレイヤーが、他店舗勢力を圧倒した結果となった。

その中で高レベルのスコアを出してきた「PELA」氏の気になるプレイ内容を解説しよう。まず、ルートは洞庭湖→博望坡→盤蛇谷→銀坑洞→赤壁→玄武幻境→星降之塔→永劫回歸。なぜこのルートかというと、このルートに出現するボスには転生発動を利用して35ヒット以上のコンボを狙えるからだ。

さらに5章は沙摩柯、孟獲に一回ずつ45ヒット前後の転生コンボを狙い、コンボ点で稼いでいる。

ザコ稼ぎはAAAB→ABBのそれぞれ最後のB部分だけを（それまでは空振りする）当てるようにしていくのがポイントとのこと。

今回、【諸葛亮】の更新は無かったが、もっと多くのヒット数を稼げるキャラだけにスコア保持者「セイント」氏をはじめとするプレイヤーの皆さんには頑張ってほしいところだ。

	関羽
	3,067,400 アサシン GAME'S MILK（京都）

	バズタイプ 199,671,500 JES@残機×1、残金×0、つのたん らんらんらんど塚口店（兵庫）
	シューティングタイプ 113,992,700 GFA2-ISO トライアミューズメントタワー（東京）

バズタイプ2億目前

前回に続き「JES」氏がトップの座を輝いた【バズタイプ】。点効率は、5面クリア時7350万点で、2面で1ミス150万点落ち、5面ボス第2形態で責めきれず200万点落ちと、予選の点数がかなり上がってきている。

ちなみにボム使用の配分は2ボスで1ボム、最終面で6ボムとのことだ。

	6-B 301,182,350 HEI (ﾟ▽ﾟ NOVAステーション（愛知）
	6-D 350,761,350 HEI NOVAステーション（愛知）

ボーダー戦線、最終章？

稼ぎパターンをすべて成功させてギリギリ届く【6B】3億点をついに突破。

プレイヤー「HEI」氏によると、このスコアを出したことで満足して引退できるそうです。その上で今回【6D】に手を出したのは、ほかのコースをやることで【6B】のスコアが決まったことを証明する意味があったようだ。

©Sammy/IGS CO.,LTD. ©SUCCESS 2002-2003 ©SKONEC 2002-2003 ©2003 G.rev Ltd. ALL RIGHTS RESERVED.

太鼓の達人5		2,716,100	狼部会計turbo	個人申請 タイトーイン名駅(愛知)
ポップンミュージック 11	たびだち	398,736	TART	個人申請 ゲームプラザアルファルファ(神奈川)
	ワールドポップ	397,346		
	ノリノリ	396,054		
	ユーラシア	397,377		
	愛と勇気	397,686		
	日本	396,001		
ポチッとにゃ〜	ポチにゃ〜アタック上級(タイム)	3' 26" 09	服部	ゲームBOX.Q2(愛知)
メテルスラッグ5		12,689,910	WSM-NOB	スポラ九品寺&ショールーム合同集計(熊本)
頭文字D ARCADE STAGE Ver.3	妙義 左回り	2' 53" 044	まさSSP@マサキング	イミグランデ 相模原店(神奈川)
	碓氷 左回り	2' 46" 294	9・6	
	いろは坂 下り	2' 57" 728		
	いろは坂 逆走	3' 08" 840	ショカツR	えの木(高知)
	秋名 上り	3' 07" 207	イッテヨシ	大久保アルファステーション(東京)
	秋名 下り(雪)	3' 20" 715	アラシ	
	八方ヶ原 往路	2' 19" 714	ヤルッペヨ	
ドラムマニア10thMIX	スタンダード	639,251,750	K(略)	個人申請 Dooffles(東京)
ギターフリークス11thMIX	スタンダード	506,981,300	キタジョウ	モンキーハウス本館&サブカルチュア合同集計(福岡)
バトルギア3 Tuned	超弩級B 順走	3' 48" 389	SEA	プレイシティ中央町店(鹿児島)
式神の城 II	ふみこ・O・V	5,416,193,290	松木	ゲームプラザキューティ(大阪)
ケツイ 絆地獄たち	通常モード タイプB	402,140,945	T^3-K.K 702ファイナル(閉)(店)	GAME 702(北海道)
	裏2周目 タイプA	445,315,037	麻生様まだですか?@(太)(愛)	GAME IN ナミキ(東京)
	裏2周目 タイプB	433,085,037	SYO@まだまだ	

ハイスコア全国集計 HI-SCORE 全国1位スコア

6月20日締切分

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
ザ・ランブルフィッシュ	ゼン	633,810	高千穂TTM@銀河天使	モンキーハウス本館&サブカルチュア合同集計(福岡)
	ヒカリ	1,308,400	KOL(40万落ちです、嘘だけど)	ハイテクセガ盛岡(岩手)
	タイフォン	978,360	KOL(←お前はホントにダメな奴だ)	
	ガーネット	988,910	DAISUKE(もっさん)	えの木(高知)
	オービル	421,860	モカキュ	
	ボイド	757,130		
	ヴィレン	891,590		
	カヤ	607,680	つまらん(´A`)KOOL-HIE	モンキーハウス本館&サブカルチュア合同集計(福岡)
	アラン	618,710	ヘレティックKOL	ハイテクセガ盛岡(岩手)
タワー&シャフト	タワー	99,999+α	あまりの結末にぐんにょり	ハイテクセガ盛岡(岩手)
アウトラン2	A:Tulip Garden	4' 19" 186	PPR-KTL-IZK	アミューズメントスタジアム豊中(大阪)
	B:Metropolis	4' 15" 648		
	E:Cape Way	4' 13" 423	ゲームセンター名無し	
	ハートアタックモード	2,136	43歳は年齢も全一?のRAN	個人申請 イエストロン(東京)
エスプガルーダ	アゲハ	71,181,490	GFA2-ISO@某所から豚が脱走?	グッデイ21(東京)

講評

今回は激戦が続く**ザ・ランブルフィッシュ**から。前回まで連射装置無しという厳しい環境で参戦していたえの木が今回から連付きになり、ようやく同じ土俵に上がった途端、さすがの強さで4部門を制覇。続いてハイテクセガ盛岡が3部門、モンキーハウス&サブカルチュアが2部門と均衡した状態になっています。中でも最高得点キャラの【ヒカリ】は激戦区で、トップと2位との差がたったの1万点という厳しさです。

ちなみにヒカリの稼ぎパターンは『コマンド投げ→ダッシュ→CPUが着地するところにしゃがみLK連打』というものですが、ここまでのスコアになると99ヒット以上を多く決めるのはもちろん、40ヒット前後までしか入らない敵キャラでも、取りこぼさずに決めていく必要があるでしょう。次回は今回全敗に終わったGAME'S MILK、デイトナIII勢の巻き返しに期待したいところです。

レバー左右とジャンプボタン1個でひたすら上へと登りつづける**タワー&シャフト**の【タワー】はカウンター振り切り(99999点を越えると0点に戻り、リザルト画面でも10万の桁は無し)達成です。かかったプレイ時間は1時間ほどだそうです。お疲れ様でした。そしておめでとうございます。

未更新のコースが目立ち始めた**アウトラン2**はBコースで0.5秒ほどの中に数人がひしめくなど、まだまだ争いは続行中。ただ、コーナリングが極まってきた現在ではこれ

君もチャレンジ！ハイスコア

当コーナーではあなたが出したハイスコア（高得点、タイムなど）を募集中です。

■申請方法

その1：当コーナーに掲載されているお店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。

その2：本誌付随のハガキに必要事項を記入し、当コーナー宛に送る。この場合、スコア証明のためお店の印が必要。　※ハガキが足りなくなることを考慮し、2通目以降の個人申請に限っては、官製ハガキやFAXでも受け付けます。

■スコア申請のルール

1：申請は1クレジット完全1人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること。

2：難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定（ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定）と同じであること。

3：プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。

・ボタンに対する連射装置（シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む）

・複数ボタンの同時入力を1つのボタンで行なうもの

ゲーム名	怒首領蜂大往生	集計部門（キャラ・コースなど）	ひたすらモード
スコア（タイム）	1,192,296		
面数	3周目5面	難易度	工場出荷設定（完全ノーマル）
備考	うさぎ＝MkⅡ使用　残機×0 連付き（シンクロ30連）　同付き		
達成日	2003年　12月　31日		

得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）
残機ボーナスが無いので、できるだけ残機をつぶして稼ぎました。
永パ防止キャラのキツネが出ても、気合いで避けています。
点効率は1周クリア時……約30,000万
2周クリア時……役80,000万です

ゲームセンター	名前　あるかでぃあん三軒茶屋店
	電話　03-5433-○×△□
住所	東京都世田谷区若林1-18-×△□
スコアネーム（最大20文字）	ARC207@R1校

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長　蟹渡 将司

このほかに個人申請がある場合　●申請方法と申請枚数　□ハガキ（　　）枚□FAX（　　）枚

どちらの改造も、使用した場合は申請用紙にそのむね（連付き、同付きなど）を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。

4：大型筐体物の改造は原則として禁止。

※ルール3、4ともに、1994年以前に発売されたゲームに関してはこの限りではない

5：スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などは正確に記載されていること。

※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。たとえば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。

← 個人申請ハガキ記入例

ゲーム	部門	スコア	ネーム	店舗
タイムクライシス3	2P同時プレイ	4,226,820	M.T-ミキト@和歌山GUNNER	個人申請 アミューズメントガイナ（和歌山）
怒首領蜂大往生 ブラックレーベル	タイプB	2,634,381,680	ΘEA-Aωξ	個人申請 アミューズメントステージポピー（新潟）
あずまんが大王パズルボブル	CPU対戦	33,957,840	UMC（ふなっこのおまめさん）	トライアミューズメントタワー（東京）
婆娑羅2	百地　三太夫	30,992,110	DAB.S	デイトナIII（埼玉）
ビートマニア・ザ・ファイナル	リズミック	4,280	レイドリック	マッドマウスパートⅢ（神奈川）
スタートリゴン		796,960	SKM-地上絵㊮	個人申請 プレイハード50津店（三重）
テトリスT.A.PLUS	マスター	7' 18"25	CAA	ゲーマーズハウスガンマ（大阪）
スリルドライブ2	ヨーロッパ	3' 19"53	RRL-渋谷英毅	個人申請 ゲームUFO町田ターミナル口店（東京）
ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001		1,632,400	小牧　愛佳	ハイテクセガ盛岡（岩手）
パワーストーン		3' 20"49	撤収!!　AAZ	えの木（高知）
ストリートファイターZERO3	ベガ	6,020,200	G.M.C.T・H	モンキーハウス本館&サブカルチュア合同集計（福岡）
	元	7,906,200	本物のDBS（偽者）つまりイ為DBS2号	デイトナIII（埼玉）
ウォーザード	タオ	5,025,900	～糸冬～8号	モンキーハウス本館&サブカルチュア合同集計（福岡）
セクシーパロディウス	シューティングスター	6,869,200	ALZ-H.M	GAME'S WiLL（京都）
バトルガレッガ	ボーンナム	17,249,550	御満運合軍2号X68♡かかって来い♡	ゲームコンドル駒形本店（静岡）
ストライカーズ1945Ⅱ	震電	3,157,600	M.T	GAME IN ナミキ（東京）
バツグン	タイプB連付き	25,856,800	KDK-TAKEYUKI	グッデイ21（東京）
龍虎の拳2	ユリ・サカザキ	3,271,275	坂崎百合'ん	GAME IN ナミキ（東京）
	テムジン	2,196,670	祝！格ゲーデビュー！DBS	デイトナⅢ（埼玉）
ストリートファイターⅡ'ターボ	リュウ	1,664,700	足かけ3年ヘルス引退？爆田。マスクド㊕	ABABA天神橋店（大阪）
天外魔境真伝		35,946,800	仁川ユナイテッド前園著書「ドリブル」真聖	ABABA天神橋店（大阪）
ゲイングランド	1P	32,052,745	マリ○アナ復活JAG-ドラ博士H.S	トライアミューズメントタワー（東京）
究極タイガーⅡ	1P側	11,917,210	戦国人	個人申請 ゲームセンタードリーム（宮城）

ゲーム	部門	スコア	ネーム	店舗
オペレーションラグナロク	連無し	7,152,550	WSM-ちーまる㋭㋟㋢	モンキーハウス本館&サブカルチュア合同集計（福岡）
R・TYPE		2,476,200	戦国人	個人申請ゲームセンタードリーム（宮城）
ゲバラ		1,254,200	工具を忘れて帰郷したDEBさん	GAME 702（北海道）

まで以上に0.1秒が重く、プレイヤーにしか分からない大きな差といえるのでは？

エスプガルーダは家庭用の発売が、またしても全一スコアに影響を与えること必至。ただし、アゲハ＝ISO氏の独壇場がこの先も揺らぐ気配は無さそうですね。

ポップンミュージック11は今作もついにTART（タルト）氏が全部門制覇。全コースで恐るべきアベレージを誇る同氏の圧倒的な強さには、脱帽です。次回作ではぜひ初回集計から申請していただきたいものです。

ケツイ 絆地獄たちは裏2周目はナミキの2トップ㊎、SYO氏がそろい踏み。今となっては、真ボスドゥームも1～2ミスが当たり前といった状況になっているのに驚かされます。また、通常モードは裏と違って1周目でボムを使ってもいいため、ボムを使って早回しで稼ぐプレイが非常に新鮮。聞くところによると、1-1からボムを使っているそうですが……。

古いところでは**バツグン**に注目です。かつての相場をあっさりと覆す高スコアは、徹底した細かい稼ぎと、4ボスの発狂攻撃避けの半パターン化（避けやすい位置が何箇所かあってその範囲でしのぐ）によるもの。ここで期待されるのは残る【タイプC】の更新ですが、それも時間の問題であることは間違い無しか。

龍虎の拳2もやや盛り上りを見せてきています。ご存知のとおり非常にパターン化の要素が強いこの作品ですが、新パターンの構築でどこまで点数を伸ばしていくのか楽しみなところです。

ハイスコア全国集計

6月20日時点

★は今回の集計で全国1位になったスコアです。なお、★に関する特別な集計はありません。

ここは、全国のハイスコア店舗が申請するスコアを掲載するコーナー。店舗とプレイヤーが協力しハイスコアを申請、そして店舗同士でそのスコアを競い合い、一層の高みを目指す。申請店舗の中でも、初登場のアミューズメントCUE彦根店は、最新ゲームからオールドゲームまで取りそろえた大型店舗。ぜひ他県からも足を運んでもらいたい。

ゲームビンゴ
千葉県市川市相之川4-6-18 YKビル 1F ☎047-395-2065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ケツイ 絆地獄たち (通常モード タイプA)	209,928,932	稼働記念	2-3 1周残2 1.8億
2	レイストーム (R-GRAY1)	16,433,400	リハビリ初日	ALL 6,7面 リハビリ中
3	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ (シングル・エゥーゴ)	19,071	スマタポポヒ	ALL 連付 Zガンダム
4	ダライアス外伝 (下V)	11,669,060	P.B@銀札来ない	ALL 連付 バグなし 残×4 B×5 CP×6
5	ダライアス外伝 (上V)	12,661,610	新宿TCG支部 メモ2スコアラー	ALL 連付 ダメパターン

ハイテクセガ盛岡
岩手県盛岡市大通2-6-11 ☎019-623-2562

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプガルーダ (アゲハ)	60,242,140	T.kiz	ALL 5/6 バリア100%
2	ケツイ 絆地獄たち (通常モード タイプA)	293,865,535	Pタイプ ウソ避け強化	ALL 残1 B1
3	式神の城Ⅱ (ちびふみこ)	3,650,453,750	TMK指いてぇ	ALL 壱式 16,322枚
4	式神の城Ⅱ (ニーギ・GB)	4,143,642,090	TGA-GOL	ALL 壱式
5	ぐわんげ (シシン)	42,158,926	TGA-け～はち @手ェ疲れた	ALL 32533銭 3ミス クリアのみ

GAME 702
北海道札幌市北区北7条西2-15-1 TMビル 1F ☎011-737-6165

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ケツイ 絆地獄たち (通常モード タイプB)	402,140,945	T³-K.K 702ファイナル㊝㊟	ALL 残×6 2.29
★	ゲバラ	1,254,200	工具を忘れて帰郷したDEBさん	ALL 捕虜全救出 連付 戦車全破壊
3	エスプガルーダ (タテハ)	64,422,540	陰びるさんに掲示板を荒らされたなおくん	ALL 残×6
4	エスプガルーダ (アゲハ)	61,945,560	＿┆¯┆○	ALL 残×4
5	怒首領蜂大往生 (タイプA)	848,209,900	タラコターンをしそうになったすぐるさん	2-5

トライアミューズメントタワー
東京都千代田区外神田4-3-10 ☎03-5295-2345

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	サイヴァリア2 (シューティング)	113,992,700	GFA2-ISO	ALL
2	サイヴァリア2 (バズ)	192,672,700	Y.S もえかす以下です。	ALL LV834
★	あずまんが大王 パズルボブル (CPU対戦)	33,957,840	UMC(ふなっこのおまめさん)	ALL よみ
4	ナイトストライカー (Tゾーン)	91,482,200	HOLiNO	ALL ALLパシフィストFでヘリ3+3
★	ゲイングランド (1P)	32,052,745	マリ○ァナ復活 JAG-ドラ博士H.S	ALL 連付

プラボ新潟店
新潟県新潟市堀之内南2-19-14 和同ビル 1F ☎025-245-9631

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ぷよぷよフィーバー (とことん)	20,719,798	TML	MAX15連鎖 4:43
2	餓狼 マーク オブ ザ ウルブス (フリーマン)	2,262,500	AJG	ALL
3	真サムライスピリッツ	259,690	AAA	ALL 半蔵
4	エスプガルーダ (アゲハ)	57,713,970	SOS	ALL 残×5
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	574,400	HIR	ALL アテナ・ちずる・社

レジャーパレス
北海道札幌市白石区本郷通り8南3-10 ☎011-862-6906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	雷電Ⅱ	10,000,000+α	T³-CYR-ATS㊫	3-2で達成 ノーマル 1P側 連付
2	ザ・ランブルフィッシュ (タイフォン)	459,910	ZARIA-AXS 久々来店	ALL
3	ストライカーズ1999 (F/A-18 ホーネット)	1,673,600	人生低空飛行隊再び…	2-6 連付
4	ストライカーズ1945Ⅱ (P-38 ライトニング)	1,242,900	大三元字一色 (2倍役満)	2-1 連付 親で96000点
5	ストライカーズ1945 (P-38 ライトニング)	1,162,300	オレオレ流	2-4 連付

東京レジャーランド小岩店
東京都江戸川区南小岩8-15-3 ☎03-5668-8411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプガルーダ (アゲハ)	55,879,210	STK-さつき	ALL 残5/6 祝連付
2	ポップンミュージック 11 (ワールドポップ)	314,120	赤7レインボー単発!!	ALL ハイパー
3	ポップンミュージック 11 (ユーラシア)	309,357	平八に負けた!!	ALL ハイパー
4	ポップンミュージック 11 (ノリノリ)	287,684	むじいよ!!	ALL ノーマル
5	ポップンミュージック 11 (愛と勇気)	292,204	お疲れ	ALL ノーマル

デイトナⅢ
埼玉県川口市芝新町4-30 星野ビル B1 ☎048-269-8119

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	龍虎の拳2 (テムジン)	2,196,670	祝！格ゲーデビュー！DBS	ALL 連付 皿洗い歴40日
★	婆裟羅2 (百地三太夫)	30,992,110	DAB S	ALL 連付 1周1093万 2-6コンボ切れ
3	サイヴァリア2 (シューティング)	111,453,700	T.8は○○制裁?	ALL 7500円落ち ビフテキ×1
4	ファイナルファイト (ハガー連付)	4,794,880	AWA	ALL 3面 109万 ラスボス370万 ノーミス
5	ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま	1,977,500	T-YASU	ALL 如月(根性モード) MAX20連鎖 あと一息

釧路スガイ ゲームプルプル
北海道釧路市北大通6-1-2-2 ☎0154-22-8670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ケツイ 絆地獄たち (通常モード タイプA)	180,237,978	SOW マツダ様感謝!!	2-4 持ち込み基板(笑)
2	ナイトスラッシャーズ	1,745,800	閉占	ALL 連付 クリストファー 持ち込み基板(爆)
3	ゲバラ	1,242,700	大往生	ALL 連付 持ち込み基板(アホ)
4	グラディウスⅡ (4番装備)	535,400	やすひー	2-3 水晶の元気にやられました
5	ダライアス外伝 (Y)	7,598,880	埋め	ALL 連付

グッデイ21
東京都江東区北砂7-4-4 ☎03-5690-0821

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	エスプガルーダ (アゲハ)	71,181,490	GFA2-ISO@某所から豚が脱走?	ALL 連付
2	エスプガルーダ (アゲハ)	25,298,270	tarou	ALL 連付
3	怒首領蜂大往生 (タイプB)	655,694,940	智代ちゃ～ん ♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡	ALL 残×0 B×0 EX強化
★	バツグン (TYPE-B)	25,856,800	KDK-TAKEYUKI	ALL 連付
5	ソウルキャリバーⅡ Ver.D (サバイバル)	14	tarou	アイヴィー

ゲームファクトリーマグマ 川越店
埼玉県川越市脇田町9-3 Kスクエアビル B1 ☎049-222-8839

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイヴァリア2 (バズ)	132,937,500	勿論正の字書いた2ch君	ALL ノーミス くそ落ち
2	エスプガルーダ (アゲハ)	66,622,440	SIZ	ALL 残6/6 羽根1枚失敗
3	怒首領蜂大往生 (タイプA)	487,244,420	ENST	2-3 EX ブラックレーベル(白)
4	ぐわんげ (シシン)	56,164,610	ERT上尾人	ALL ネコ4ループ MAXコンボ 47503枚
5	魔界村	1,083,300	D.C	4-6 何か結構体力使ったよ～な・。

フリーウェイ八戸店
青森県八戸市長苗代4-1-20 ☎0178-20-5612

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ポチッとにゃ～ (ひとりでポチにゃ～(スコア))	977,970	ICY @パズルずき	ALL 分岐16 長さ35
2	ナイトメアインザダーク	32,310,100	け～はち	ALL ノーミス
3	ぐわんげ (賀茂 源助)	7,917,137	アンディ @次は式Ⅱ	ALL 銭4907
4	ぐわんげ (柊 小雨)	27,520,921	あいしい	ALL 銭24415
5	ZOOO (1人でガンバル)	343,570	ARI	18面 26分47秒

ゲー事典
■ハイテクセガ盛岡 http://www.sega-am.jp/■プラボ新潟店 http://www.namco.co.jp/■ゲームファクトリーマグマ川越店 http://www6.ocn.ne.jp/~uzuraegg/magma/top.html
■ゲームビンゴ http://www.game-bingo.com/ ■トライアミューズメントタワー http://www.try-inc.co.jp/tower/ ■中野ロイヤル http://royal-g.hp.infoseek.co.jp/

ハイスコア通信
ハイスコア集計店からのメッセージ

●**GAME 702（北海道）**
今までGAME 702に来てくれたすべての人に、「ありがとうございました」。店は無くなってしまいますが、俺の出入り禁止が解除されるまで、君たちはゲーセン通いを止めてはいけません。BY ㊨

●**釧路スガイ ゲームフルフル（北海道）**
佐藤さんへ、工具箱すいませんでした。BY 五十嵐

●**フリーウェイ八戸店（青森県）**
ついに「VF4 ファイナルチューンド」を入荷!! 2台設置でお待ちしております。

●**ハイテクセガ盛岡（岩手県）**
「このタニシ野郎！」が当店の上半期流行語大賞に選定されました。とりあえず当店のスコアラーは全員タニシです。

●**プラボ新潟店（新潟県）**
今回もハイスコアトライアルへのご参加、ありがとうございます。当店ビデオコーナーでは、毎週日曜日に各種大会を開催しておりますので、そちらへのご参加もお待ちしております。

●**デイトナⅢ（埼玉県）**
火曜クラブは夏コミに参加します。日時は金曜日の東地区Q-40bです。

●**ゲームファクトリーマグマ 川越店（埼玉県）**
最近、「KOF」の対戦熱がすごいことになっています。新作もこの調子で盛り上がってくれれば最高！ 2セットの対戦台は、片方がボタン配置切り替え可能なので、横並び派な人も安心です。

●**トライアミューズメントタワー（東京都）**
トライタワーが全面的にリニューアル!! 「麻雀格闘倶楽部」8台入荷（しかもムフフな価格設定！）。スロットの増設、そして7Fにはテーブル筐体のコーナーが!! 夏休みにぜひお越しください。

●**グッディ21（東京都）**
今月、遠路はるばるご来店いただきました皆さま、ありがとうございました。もうすぐ夏休み、今年も暑そうですね～。

●**大久保アルファステーション（東京都）**
この夏の話題作「KOF ネオウェイブ」、「VF4 ファイナルチューンド」が1プレイ50円で稼働中です！ もちろん、「機動戦士Zガンダム DX」も予定中!!

●**GAME IN ナミキ（東京都）**
ナミキ地下のとある場所が地球外という噂を聞きましたが、まったくもってその通りでございます。申しわけございません。

●**中野ロイヤル（東京都）**
「スパⅡX」大会、毎月第2日曜日が個人戦、第4日曜日が3 on 3です。当日17時より受付です。皆さまのご参加をお待ちしております。「大魔界村」を入荷しました。KTZさん、いつもありがとうございます。

●**ゲームスタジオキューブ（東京都）**
今月の「VF4 ファイナルチューンド」を皮切りにビデオゲームはビッグタイトルが続きますね。当店もできる限りプレイヤーのご要望に沿えるように頑張りますのでよろしくです！

●**マットマウスパートⅡ（神奈川県）**
「パカパカパッション」ファンの皆さま、ゲームが無くなってしまう前に遊びに来てください。「VF4」ファンの皆さま、増設しました。小川ファンの皆さま、店内でハッスルするのはゲームだけでお願いします。

●**ゲームコンドル 駒形本店（静岡県）**
最近、ゲームの大会が少ない！ だったらコンドルでやりましょう！ とばかりに、毎週日曜日の18時からゲーム大会を開催中ー 格闘ゲームがメインです。皆さま、お気軽にご来店くださいませ。夏真っ盛りの当店へぜひ!! BY スタッフ一同

イミグランデ 相模原店
神奈川県相模原市東淵野辺4-15-1 ☎042-753-8881

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アウトラン2（A：Tulip Garden）	4'19"368	HIRO*	F40 MT
2	アウトラン2（B：Metropolis）	4'16"148	壇さん大和田さん、大和田さん	F40 MT R05
★	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3（妙義左回り）	2'53"044	まさSSP@マサキング	EA11R MT
★	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3（碓氷左回り）	2'46"294	9・6	RPS13改
★	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3（いろは坂下り）	2'57"728	9・6	CN9A

中野ロイヤル
東京都中野区中野5-52-15 ☎03-3389-8511

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3（いろは坂下り）	3'03"442	KTZ	CN9A 晴れ
2	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3（いろは坂逆走）	3'09"650	KTZ	CN9A 晴れ
3	Gダライアス（ミュー）	34,087,140	KTZ	ALL 連付
4	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3（妙義左回り）	2'54"101	中野ガイル	カプチーノ 晴れ
5	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3（碓氷左回り）	2'53"033	中野ガイル	カプチーノ 晴れ

大久保アルファステーション
東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル ☎03-5330-8595

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3（秋名下り（雪））	3'20"715	アラシ	ALL セリカ
★	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3（秋名上り）	3'07"207	イッテヨシ	ALL GC8V
★	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3（八方ヶ原往路）	2'19"714	ヤルッペヨ	ALL EK9
4	ウィロー	1,377,400	穴ウメ要員	ALL
5	サンセットライダース	625,240	まずは穴ウメからXMA	2-3 パーフェクト×3

ゲームコンドル 駒形本店
静岡県静岡市駒形通1-1-33 ☎054-253-0161

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	バトルガレッガ（ボーンナム）	17,249,550	御満連合軍2号 X68♡かかって来い♡	ALL 最219万 予選1184 6面210万
2	ケツイ 絆地獄たち（裏2周目 タイプA）	388,360,875	醜!!男塾MAG-MFG-E.Y	真2周ALL 1周2.24億
3	ケツイ 絆地獄たち（通常モード タイプA）	349,074,276	1周2.3億って何？	通常2周ALL だめだ～
4	ケツイ 絆地獄たち（通常モード タイプB）	310,607,078	ひまつぶし	通常2周ALL
5	エスプレイド（美作 いろり）	25,632,350	BM-T.Y! @2500万達成！	ALL ライフ4/6 円500 バリア30%

ゲームスタジオキューブ
東京都板橋区赤塚2-2-18 ☎03-3554-2261

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アウトラン2（ハートアタックモード）	1,499	A.J	ALL MT 360 Spider Eコース
2	アウトラン2（E:Cape Way）	4'19"848	GRAM	ALL MT EnzoFerrari
3	フェアリーランドストーリー	9,999,990	Y.O	ALL（2時間半おつかれ！）
4	ダライアス外伝（V）	11,662,680	P.B@	ALL 残×4 ボム×5 キャプチャー×6
5	忍者龍剣伝	106,500	かどかど	5面 イージーランク

GAME IN ナミキ
東京都世田谷区松原2-27-14 ☎03-5300-5747

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプガルーダ（アゲハ）	63,446,960	全コ連-NSPシカマル	ALL ノーミス
2	ケツイ 絆地獄たち（通常モード タイプB）	387,958,426	SAK@アースケツイ担当 そしてちゅ～し	ALL 2-5がもうちょっと ボスボム破壊
3	怒首領蜂大往生（タイプB）	1,036,797,660	PLE	ALL EX 1周5 1億 ALL 残0 B×2 MAX2334 1-5死
4	式神の城Ⅱ（ちびふみこ）	5,264,785,060	さよちゃん	ALL 壱式 2ミス ×8 31537
5	ストライカーズ1999（X-36）	3,371,400	怪盗ねこまた@メガネ修理中	ALL 1-5 ダブル失敗

扇ヶ丘レジャーセンター
石川県石川郡野々市町高橋町15-12 ☎076-246-6406

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3（土坂往路）	2'44"065	シュン	セリカGT-FOUR (ST205) 晴れ MT
2	サイヴァリア2（シューティング）	52,405,600	冴上蒼司「頑張っている方は好きですな」	ALL レベル482 残0 残ボム0
3	サムライスピリッツ零SPECIAL	8'43"05	キャラ別集計希望 部員A	ALL ミナ もう少し？
★	新・三国戦紀 七星転生（趙雲）	3,138,400	IGS部部長	ALL よくわかりません
5	スポーン	3'04"35	「穴ウメに決まってんだろ！」㊗	ALL ボスアタック シングル アドマニッシャー

マットマウスパートⅡ
神奈川県川崎市中原区新城1009 久我ビル 1F ☎044-751-8570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ケツイ 絆地獄たち（通常モード タイプA）	390,300,769	だる	ALL 残0
2	ザ・ランブルフィッシュ（ヴィレン）	421,390	カードなし	ALL
3	バーチャファイター4 エボリューション Ver.B	3'43"81	べっぺーさん	ALL ウルフ
★	ビートマニア・ザ・ファイナル（RHYTHMIC）	4,280	レイドリック	ALL
5	野球格闘リーグマン	431,610	キン肉マン	ALL

AMUSEMENT LAND Kentagon&Kyontagon合同集計
東京都新宿区百人町1-10-7（Kentagon）東京都新宿区百人町1-18-11（Kyontagon）☎03-5386-2460

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプガルーダ（タテハ）	63,887,820	パターン忘れた	ALL
2	パワースマッシュ2（シングル）	5,053,800	I.T	ALL 女子
3	バーチャファイター4 エボリューション Ver.B	3'07"88	ANA-UME	ALL ウルフ
4	ギルティギア イグゼクス #RELOAD	6,322,000	ANA-UME	ALL M O.Mモード カイ
5	ザ・ランブルフィッシュ（タイフォン）	710,690	S.T	ALL

ハイスコアの問い合わせは　E-Mail、FAXをご利用ください

現在集計中のスコア内容をはじめ、稼ぎのテクニックなど、ハイスコア申請で公平さを欠くような質問にはお答えできません。直接ルールとは関係のないご意見、ご感想に関しましてもすべてに返信できない場合があります。ご了承ください。
※お寄せいただいた質問はアルカディアHPに掲載させていただくことをご了承ください。

■E-Mailでのお問い合わせに関して
あて先
hi_score@arcadiamagazine.com
※メールタイトル（subject）には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記してください。

■FAXでのお問い合わせに関して
問い合わせFAX番号
03-5433-7212

質問をお寄せいただく場合、氏名／住所／電話番号／返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記ください。また、電話でのお問い合わせに関しては一切お答えできません。ハイスコアに関するお問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願い致します。

ARCADIAMAGAZINE.com
Coin Operated VideoGame Magazine "ARCADIA"
Official HomePage

アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。

ゲー事典 ■イミグランデ相模原店 http://www.aa.alpha-net.ne.jp/imigra/ ■ゲームコンドル駒形本店 http://www.geocities.co.jp/Playtown-Knight/8997/ ■ゲームBOX.Q2 http://nmt.cside.com/q2/ ■GAME-college http://www.college1.co.jp/index.html ■天野スポーツのゲームコーナー 天野ゲーム博物館 http://amano_museum.at.infoseek.co.jp/

ハイスコア集計店

●**ゲームブルース（岐阜県）**
大垣駅南口からまっすぐ徒歩3分！　下校途中、出張遠征の際にぜひ、お寄りください！　さて、ブルースでは『キーボードマニア』のスコアも募集しております。眠れる獅子たちよ、今が目覚めるとき!!

●**ゲームBOX.Q2（愛知県）**
対戦格闘が盛り上がっております。『ギルティギア イグゼクス』の対戦台も3セットになりました。

●**ゲームハウスピットイン（愛知県）**
『麻雀格闘倶楽部3』が8台に増えて、大人気稼働中です。当店は、黒川駅から西へ歩いて5分ほどの場所にあります。お気軽にお立ち寄りください！

●**GAME-COLLEGE（愛知県）**
『ギルティギア イグゼクス』、『サムライスピリッツ零SP』の対戦が激アツです。腕に覚えのある方、ご来店をお待ちしております。

●**天野スポーツのゲームコーナー 天野ゲーム博物館（愛知県）**
当店は、遠征組のお客様でいつも盛り上がっています。『インベーダー』白黒、『ダライアス』3画面、『ダライアスII』2画面、『ハングオン』、『ロストワールド』、日本に1台しか無い『エコロジー』、そして『怒号層圏』も遊べるよ。

●**ハイテクセガ豊田（愛知県）**
『VF4 ファイナルチューンド』が16台で好評稼働中です。レトロゲームも常時20台以上ご用意しております。夏休みはぜひハイテクセガ豊田へ!!　ご来店お待ちしております。

●**ジョイテックスクエア中川店（愛知県）**
ついに『湾岸ミッドナイト マキシマムチューン』が参戦！　『頭文字D』と『バトルギア3』の2強に対してどこまで食い付いていけるのか？　『湾岸ミッドナイト』のスコア申請をよろしく!!　祝GTO登場☆

●**アミュージアム草津店（滋賀県）**
SERA氏、P-KE氏遠征ありがとうございます。腕に自信があるプレイヤーは、ぜひ当店までお立ち寄りください。BY N.Kジョニー　P.S 音ゲー以外のスコアも欲しいなぁ…。

●**アミューズメントCUE 彦根店（滋賀県）**
4月にオープンした新店舗です。ここで強者を大募集。当店で、ベストタイム・スコアを作っていきましょう。私たちはベストな環境を提供します。

●**GAME'S MILK（京都府）**
DAB.S氏、ご来店ありがとうございました。若手スコアラーたちには、とても刺激になったようです。

●**ゲームストリートミルカトル加納店（和歌山県）**
夏真っ盛りだクマー！　ミルカは夏も新作をガンガン投入!!　和歌山のゲーセンを盛り上げ、ヒートアップさせる!!　みんなも釣られてミルカに来るクマー!!

●**えの木（高知県）**
最近、若年層がジャンルにこだわらずスコアに興味を持ってくれるようになりました。が、オッサンどもは相変わらず『麻雀格闘倶楽部』のスコアが忙しいだよ!!

●**遊道楽箱崎店（福岡県）**
スコアラー大募集中です。ジャンルは問いませんので、ドシドシ申請してください。

●**ゲームスポット大橋（長崎県）**
暑い日が続いていますが、当店も『麻雀格闘倶楽部3』、『北斗の拳』、『ドラムマニア』、『Zガンダム』、『ストIII 3rd』など、熱いゲームに人気集中！　涼しい店内で、この夏を燃えまくろう!!

●**ゲームプラザ・ショールーム&SPOLA九品寺合同集計（熊本県）**
6月の中旬に新店舗がオープンしました。サンロード新市街にあるドラッグイレブン隣り、4階建てのゲームセンター「ゲームファースト」をよろしく！

●**プレイシティ中央町店（鹿児島県）**
今年も暑い夏になりそうです。7月には『VF4 ファイナルチューンド』、『KOF ネオウェイブ』、さらに8月から9月にかけて『Zガンダム DX』を入荷予定です。また、スロットもどんどん入荷しますので遊びに来てくださいね。

アミュージアム草津店
滋賀県栗東市小柿7-8-8 テイサンクスエア内　☎077-554-3457

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアIIDX 10th style (RISE)	9,074	SERA	ALL
2	ビートマニアIIDX 10th style (CLUB)	6,314	D・H	ALL
3	ビートマニアIIDX 10th style (RESERVED)	7,165	PIKE	ALL
4	ビートマニアIIDX 10th style (TRANCE2)	8,021	N.Kジョニー	ALL
5	ビートマニアIIDX 10th style (TECHNO)	7,393	AFRO	ALL

天野スポーツのゲームコーナー 天野ゲーム博物館
愛知県西尾市高砂町41番地　☎0563-56-7953

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	悪魔城ドラキュラ	999,900+α	T.H (北海道釧路)	1コインクリア 6-6
2	ワルキューレの伝説	903,320	H.KODA	ALL 妖精×4
3	フェリオス	668,400	SESERI	ALL
4	テトリス T・A PLUS (マスター)	8'19"01	IMI	2回目 ⓜ
5	極上パロディウス (あいつ)	3,913,900	T.H (北海道釧路)	ALL

ゲームブルース
岐阜県大垣市高屋町1-43 第一ビル 1F　☎0548-82-6196

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギターフリークス 11thMIX	74,674,600	浜	ファミレス PPP2(Bass)
2	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオンDX (チーム・連邦)	20,216	いの、ママ 宙域の苦しさが俺を興奮させる	#11 サイド7スタート ジム ジム
3	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオンDX (チーム・ジオン)	21,141	いの、ママ 後半のタンク鉄板1枚多くね？	#12 サイド7スタート シャマシ シャマシ
4	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ (シングル・エゥーゴ)	14,044	カツ・コバヤシ	ALL 鹵獲ギャン 評価C 少将
5	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ (チーム・エゥーゴ)	22,888	ハミデント、ママ ハミデルマデガンバルヨ	ALL 地:Zメガ 宇:Zビーム、Zビーム

アミューズメントCUE 彦根店
滋賀県彦根市西沼波町166　☎0749-21-0073

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター4 エボリューション Ver.B	3'11"98	龍神	ALL ラウ
2	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3 (秋名下り)	2'59"896	DEW	AE86
3	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3 (八方ヶ原復路)	2'23"106	オナベ	EK9
4	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3 (妙義左回り)	2'53"616	セイ	BNR32
5	アウトラン2 (E：Cape Way)	4'16"325	TSC	F40

ハイテクセガ豊田
愛知県豊田市深田町1-65-1　☎0565-26-6777

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウス	10,000,800	SAK	20-6 NORMAL 5機設定 6時間5分 5/30
2	出たな！ツインビー	2,381,900	LON	2-4 NORMAL 5機設定 6/12
3	レインボーアイランド	20,902,060	SAT	ALL NORMAL 4機設定 6/12
4	ダライアス (Yゾーン)	5,863,310	BON	ALL NORMAL 4機設定 ターボ有 5/23
5	ハイパーオリンピック	1,065,460	MAX	NORMAL 6/7

ゲームBOX.Q2
愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ 1F　☎052-452-0920

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ポチッとにゃ～ ポチにゃ～アタック上級［タイム］	3'26"09	服部	クリア 連付
2	プロギアの嵐 (ギャンブラー)	72,577,050	山奥と言う名の棺にいる男	2-5 A-β
3	ストライカーズ1945II (フォッケウルフ)	1,836,100	通りすがりの逸般人	2-4
4	ストライカーズ1945II (P-38 ライトニング)	1,490,000	不思議ドリンクって何ですか？	2-1
5	ガンバード (鉄)	777,500	RIN・マリオン クリア率低すぎ	2-1

GAME's WiLL
京都府京都市左京区一乗寺高槻町20-1　☎075-711-1435

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	セクシーパロディウス (シューティングスター)	6,869,200	ALZ-H・M	ALL 連付 2P側
2	R-TYPE	2,469,100	THC-坂口	ALL 連付
3	ガンバード2 (タビア)	1,967,500	みじんこ	2-5 連付
4	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ (シングル・エゥーゴ)	16,195	FTO.	ALL ゼータ
5	Gダライアス (ミュー)	36,371,860	来月出します L2A-大明神	ALL 連付

ジョイテックスクエア中川店
愛知県名古屋市中川区水里5-530　☎052-303-4455

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩 (ノーマル)	28,108,280	ZAN	ALL 1ミス 残機×6
2	ストリートファイター ZERO3 (さくら)	5,273,400	ABE	ALL
3	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3 (秋名下り)	2'58"113	よーよーま	トレノ
4	バトルギア3 Tuned (超上級順走)	3'30"288	HAT@TAイベント優勝おめでとう！	インプレッサ S202
5	バトルギア3 Tuned (超初級逆走)	2'16"045	.Z.	RX-7 FD シングルターボ

ゲームハウスピットイン
愛知県名古屋市北区金城3-5-6　☎052-916-1722

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ZOOO	640,710	AB！ ABE	2人でガンバル
2	サムライスピリッツ零 SPECIAL	9'30"06	241	ALL シャルロット
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	412,100	LIN	ALL 山崎、シェルミー、社
4	新・三国戦紀 七星転生 (関羽)	1,778,300	BAD	ラスト
5	ザ・ランブルフィッシュ (タイフォン)	544,060	F.Y	ALL

GAME'S MILK
京都府宇治市大久保町北ノ山101-5　☎0774-44-5770

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・ランブルフィッシュ (ガーネット)	626,480	CLC	ALL
2	ザ・ランブルフィッシュ (ゼン)	561,440	CLC氏 おめでとう	ALL
3	新・三国戦紀 七星転生 (趙雲)	2,639,600	トール	ALL
4	新・三国戦紀 七星転生 (呂蝪斐)	3,543,800	トール	ALL
5	婆裟羅	1,511,180	DAB.S氏 おめでとう	ALL 島左近 首級144

ゲームランド おにごっこ
三重県松阪市日野町12 ベルタウン 2F　☎0598-26-7055

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラムマニア 10thMIX	508,860,050	UG3	スタンダード
2	ポップンミュージック11 (ワールドポップ)	381,975	BLUE	ハイパー
3	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3 (正丸往路)	2'59"838	カプチ	カプチーノ
4	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3 (赤城下り)	2'21"464	たくら	S14
5	ビートマニアIIDX 10th style (TRANCE)	8,514	ZENO	HS3 RAN

GAME-COLLEGE
愛知県愛知郡長久手町山越110　☎0561-61-1439

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプガルーダ (タテハ)	46,197,380	ROM	ALL 残3 バリアfull 金131
2	アウトラン2 (アウトランモード)	5,330,936	C.P.	ALL AT Bコース
3	アウトラン2 (C：Ancient Ruins)	4'27"824	AGC	ALL MT Dino Cコース
4	アウトラン2 (ハートアタックモード)	1,701	Y.M	MT testarossa Cコース
5	ストリートファイターIII 3rdストライク (ダッドリー)	7,414,100	ゲンコ	ALL MSF

ハイスコア集計店 募集

当コーナーではハイスコア掲載店を募集しています。

掲載希望の店舗さまは…○店舗名○連絡先（住所・TEL・FAX・E-mailアドレス）○店長およびハイスコア担当者名○サンプルとして店舗のスコアを10項目○お店のPR文以上を官製はがきに明記して、下記のあて先までお送りください。

※掲載店舗の選定は、ハイスコアを継続して集計できる環境にあるか、プレイヤーが出したスコアを正しく確認・申告できる店舗であるかなどを確認させていただくために、上記項目を提出していただいております。その上で掲載店舗として採用させていただく場合は、編集部よりご連絡しております。ご了承ください。

あて先　〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部 「ハイスコア掲載店希望」係

次回集計
（アルカディア11月号掲載）は
2004年
8月15日(日)
までに出されたスコアで、
8月18日(水)
当日消印まで有効です。

プレイシティ中央町店

鹿児島県鹿児島市中央町34-10 ☎099-252-8884

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ(シングル・ティターンズ)	18,571	クワトロ大尉	グリーンノア(地上)スタート
2	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ(チーム・エゥーゴ)	29,681	レイス ウッソ	14197 15484 Zハイメガビーム Zハイメガビーム
★	バトルギア3 Tuned (超弩級B 順走)	3'48"389	SEA	インプレッサWRX STi specC
4	バトルギア3 Tuned (超弩級B 逆走)	4'10"455	0218	インプレッサ S202 STi version[GDB]
5	ビートマニアⅡDX 10th style (TRANCE2)	8,111	xja	

遊道楽箱崎店

福岡県福岡市東区箱崎6-1-2 松本ビル 1F ☎092-641-9415

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ (ミヤモト)	16,143,370	NO-B	ALL 連付
2	エスプレイド (美作 いろり)	38,742,660	WSM-OTL-ω 5-MOZ	ALL ○ラ5/6 300円 ○バ70%
3	エスプガルーダ (アゲハ)	67,159,310	もずの様な物体	ALL ○ラ6/6 ○バ100% 金950
4	エスプガルーダ (タテハ)	57,214,990	ゴミスコ君。	ALL 3ミス 金120
5	式神の城Ⅱ (ニーギ・GB)	3,100,698,380	クリアしただけ	ALL 壱式

ABABA天神橋店

大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F ☎06-6357-6677

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ツインビーヤッホー (プラクティス)	10,066,210	「のんつぁん あいぼん卒業おめでとう!」	ALL 連付 TN
★	天外魔境真伝	35,946,800	仁川ユナイテッド前園著書「ドリブル」真聖	ALL 八雲 連同付
★	ストリートファイターⅡ' ターボ(リュウ)	1,664,700	足かけ3年ヘルス引退?爆田。マスクド㊙	ALL ALL㋐ 爪×3 連付
4	ストリートファイターⅡ' ターボ(ガイル)	1,518,600	MJ2チームメンバー募集洒落の解る方のみ	ALL P×20 タル落ち 爪×3 連付
5	ストリートファイターⅡ' ターボ(バイソン)	1,480,400	台けったりする人はチョットお断り。	ALL P×22 爪×3 連同付

電脳遊園地ハリケーン鹿屋店

鹿児島県鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル 1F ☎0994-41-4188

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラムマニア 10thMIX	519,186,000	D.D.D.@ぬるぽ	
2	ZOOO (1人でガンバル)	308,960	D.D.D.	20面
3	ギルティギア イグゼクス #RELOAD	10,697,700	BBB	ALL ヴェノム ノーマルモード
4	スーパーストリートファイターⅡX(ガイル)	1,039,500	SZM	ALL
5	ワールドヒーローズ パーフェクト(バイキング)	8,477,100	XYZ	ALL

ゲームスポット大橋

長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル 1F～3F ☎095-845-9619

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・ランブルフィッシュ (ヒカリ)	570,610	MAS	ALL
2	ダブルドラゴン	88,940	Dr.セニョール	ALL 残×2人
3	ダブルドラゴン (二人同時)	55,810	Dr.セニョール	ALL 残×1人
4	ダブルドラゴン (二人同時)	60,240	にゃぎちゃん	ALL 残×0人
5	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(春麗)	3,286,900	なかやん	ALL

ゲームプラザキューティ

大阪府大阪市浪速区恵美須東2-3-17 ☎06-6632-0170

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	カダッシュ (戦士)	60,000+α	おおごしょ	ALL
2	カダッシュ (僧侶)	60,000+α	大阪名物釣鐘まんじゅう。頑張って下さい!	ALL
3	カダッシュ (魔導士)	60,000+α	おおごしょ2	ALL
4	カダッシュ (忍者)	60,000+α	DI	ALL
★	式神の城Ⅱ (ふみこ・O・V)	5,416,193,290	松木	ALL 壱式

ゲームインナハⅡ

沖縄県那覇市松尾2-22-19 ☎098-861-8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプガルーダ (アゲハ)	60,433,410	MNA	ALL ライフ6/6
2	バーチャストライカー 2002	34	SSS	ALL イングランド
3	ザ・ランブルフィッシュ (タイフォン)	581,140	KOU	ALL MAX27
4	ザ・ランブルフィッシュ (ゼン)	543,140	QAU	ALL MAX22
5	ザ・ランブルフィッシュ (ボイド)	528,580	(?)	ALL MAX23

ゲームプラザ・ショールーム&SPOLA九品寺合同集計

熊本県熊本市黒髪5-4-62(ゲームプラザショールーム)熊本県九品寺5-10-15(スポラ九品寺)☎096-372-5700

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	メタルスラッグ 5	12,689,910	WSM-NOB	ALL 連付
2	バトルガレッガ (ボーンナム)	16,876,490	Y・S・333	ALL 鳥198万 5面1144万
3	ストライカーズ1945Ⅱ (フライングパンケーキ)	2,794,000	超逃げごし P・O	2周ALL 残0 B2
4	怒首領蜂大往生 (タイプA)	1,015,227,900	もんずりす	2-5 EX 1周4.3億
5	Gダライアス (ニュー)	37,161,870	WSM-猿	ALL

ゲームストリートミルカトル加納店

和歌山県和歌山市加納319-1 ☎073-476-3033

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	A-JAX	1,096,100	SHT-S・K・@一通りクリアしたスコア	ALL 連付
2	ZOOO (1人でガンバル)	114,220	HMA@VITカンストナイトですが何か?	12'59
3	ビートマニアⅡDX 10th style (CLUB)	6,125	K・T@あんまやってない	ALL
4	ビートマニアⅡDX 10th style(TECHNO)	7,817	K・T@このスコア出た時、登録しそこね	ALL
5	ビートマニアⅡDX 10th style (RESERVED)	7,250	K・T@一曲目がだるい…	ALL

ゲームスポットハロウィン

島根県出雲市渡橋町985-3 ☎0853-23-0731

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・ランブルフィッシュ (タイフォン)	588,560	CXC(めくろう会★遊戯隊長)	ALL MAXコンボ24
2	ビートマニアⅡDX 10th style (RISE)	8,209	GEN	ALL HS3
3	ビートマニアⅡDX 10th style(QUEEN)	6,489	FUTI3	ALL HS3
4	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3 (秋名上り)	3'17"172	I・F	ALL 晴 AE86T
5	ウォートラン・トルーパーズ	840,411	1024	ALL カード有

えの木

高知県高知市旭町3-104 ☎088-825-3293

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ザ・ランブルフィッシュ (ガーネット)	988,910	DAISUKE (もっさん)	ALL 連同付 P×9
★	パワーストーン	3'20"49	撤収!! AAZ	ALL 連同付 フォッカー
3	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3 (赤城上り)	2'27"696	ハルUララ	ALL エボⅢ
★	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3 (いろは坂逆走)	3'08"840	ショカツR	ALL エボⅣ
5	怒首領蜂大往生 (タイプA)	1,812,437,240	倍満縛り刹子@射精堂	ALL

モンキーハウス本館&サブカルチュア合同集計

福岡県福岡市中央区六本松2-6-7(モンキーハウス本館)福岡県筑紫野市二日市北1-2-3 黒崎ビル サブカルチュア ☎092-731-0052

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ザ・ランブルフィッシュ (ゼン)	633,810	高千穂@銀河天使	ALL 連同付 カス Ⓜ
★	ストリートファイター ZERO3 (ベガ)	6,020,200	G.M.C.T・H	ALL 連同付 カス Ⓜ
★	ウォーザード (タオ)	5,025,900	～糸冬～8号	ALL Ⓢ
★	オペレーションラグナロク (連なし)	7,152,550	WSM-ちーまる ㋭㋟㋢	ALL Ⓢ
★	ギターフリークス 11thMIX	506,981,300	キタジョウ	ALL Ⓢ

ハイスコア 店舗 CLOSE UP!

～さらなる戦場を求める挑戦者たちへ～ ただゲームで遊ばせるだけのゲームセンターではない。スコアラーという名の挑戦者たちの戦場、それがハイスコア店舗だ。

ゲームブルース

■住所：岐阜県大垣市高屋町1-43 第一ビル 1F
■TEL：0548-82-6196
■URL：——

大垣駅南口から徒歩で行ける、商店街のちっちゃなお店が盛り上がっています！「MJ2」、「サラリーマン金太郎」は大人気!! 音ゲーは100円で4曲もプレイ可能。景品はヤングのニーズに合わせたナウいアイテム満載!! 対戦は「ギルティギア」、「VF4」、「ガンダムDX」がアツい!!

アミューズメントCUE 彦根店

■住所：滋賀県彦根市西沼波町166
■TEL：0749-21-0073
■URL：http://www.am-cue.com/

はじめまして！ 2004年4月にオープンしたばかりの新しいお店です。大型駐車場完備、最新機種満載のゲームセンターです。また、平日はご来店するだけでアツいイベントが盛りだくさんです!! 名付けて「平日はCUE日だ！」。ぜひ当店へご来店ください。

ゲー事典
■モンキーハウス本館 http://fukuoka.cool.ne.jp/gmcth/index.shtml■電脳遊園地ハリケーン鹿屋店 http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=hurri
■遊道楽箱崎店 http://www02.so-net.ne.jp/~tobby/top.html ■ゲームプラザショールーム http://www eurus.dti.ne.jp/~shimada/ ■プレイシティ中央町店 http://playcity.hp infoseek.co.jp/index.shtml

CLOSE UP! HI-SCORE SCENE

決して妥協せず、常に己の限界に挑戦し続けるハイスコアラーたち。そんな彼らが織りなす熱いハイスコア争い。常にトップをひた走る者。いつも僅差に泣く者。集計のたびにトップが入れ替わるタイトル。確かにそこにはさまざまなドラマがあるのだ。君にもそんなワンシーンを感じてほしい。

25th chapter.　最終スコア一覧表　その19

1999年に集計開始したタイトル（後半）

ゲームタイトル	部門	スコア	備考&ルール
ストリートファイターⅢ 3rdSTRIKE	春麗	11,806,400	キャラ別にスコアで集計
	まこと	13,615,900	
	Q	10,504,400	
	トゥエルヴ	12,011,900	
	レミー	12,469,300	
	アレックス	10,346,500	
	ユン	14,014,200	
	ヤン	15,820,900	
	リュウ	10,933,200	
	ケン	12,284,700	
	いぶき	10,070,200	
	エレナ	12,571,400	
	ネクロ	9,143,800	
	オロ	11,761,500	
	ショーン	11,490,300	
	ダッドリー	13,228,000	
	ヒューゴー	13,207,900	
	ユリアン	14,109,600	
	豪鬼	11,365,000	
武力～BURIKI ONE～		52"15	タイムで集計
全日本プロレス2		177,190	スコアで集計
スターウォーズトリロジー アーケード		3,532,200	スコアで集計
ぐわんげ	シシン	97,712,280	キャラ別にスコアで集計 【柊 小雨】はカンストのため集計打ち切り
	賀茂 源助	91,534,129	
	柊 小雨	99,999,999	
鉄拳 タッグトーナメント		49"35	タイムで集計
ギターフリークス2ndMIX	ノーマル	142,818,500	部門別にスコアで集計
	エキスパート	137,165,400	
ストリートファイターEX2plus		2,791,000	スコアで集計
RCでGO!	初級オンロード	2'43"979	部門別にタイムで集計
	初級オフロード	2'51"729	
ステッピングステージ		2,045,500	スコアで集計
レイブマスター		2,271,700	スコアで集計

©NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.

隠しボーナスやバグなどがスコアを左右する場合もよくあること。今回のスコアの中でポピュラーなものを紹介しよう。

衝撃の1000万点ボーナス

セガテトリスは左方向、右方向の二つある回転ボタンの内、左回転ボタンしか使わずにALLクリアすると1000万点ボーナスが加算される。これはアーケード版初代テトリスの回転ボタンが左回転しか存在しなかったことに由来するお遊びらしい。家庭用の発売後に公表されたので、このボーナスを獲得したスコアが出されたのは発売から一年以上がたってからで、それまでスコアを更新し最終スコアを保持していたプレイヤー（現在の記録保持者とは別人）にとってはまさに寝耳に水、いきなり1000万点もスコアを更新されて非常に驚いたに違いない。

命運を分けた「ダブル取り」

ミスタードリラーはダブル取りという現象が話題を呼んだ。

これは100mごとにある、ステージの区切りをクリアする瞬間にエアーアイテムを取ると、なぜか2個分の点数とエアーが増えるというもの。ただし、タイミングは非常にシビアで1フレームの猶予しかなかった。

しかしこのテクニックが発覚したことにより、本作はカンストが達成されたのだ。

開発側は、タイムボーナスやブロック点などを考慮し、どんなにうまくなっても、絶対にカンストしない点数配分にしていたそうなのだが、この現象を5回以上決めて、かつタイムもかなり早めでノーミスクリアと、けっして簡単ではないこの条件をプレイヤーは乗り越えてしまった。

作り手が予知できないことが起こるのも、ゲームの面白さの一つといえるのではないだろうか。

①で落下してくるエアアイテムの真下に入り、②で自機を下に向けて待つ。③でタイミングを合わせて掘る。④成功していれば点数表示が2倍になる。

RULES

最新ゲームのルールと既存ゲームの追加・変更ルール

〈2004年7月19日以降の最新ルール（2004年8月15日（日）締切分）〉

●**ワイヴァーン・ウィングス**……【スコア】で集計します。使用する機体は問いません。
■工場出荷設定【Setting a game difficulty＝Normal、Setting a number of lives＝3】

●**カオスフィールド**……【スコア】で集計します。使用する機体は問いません。
■工場出荷設定【DIFFICULT：NORMAL、START LIFE：3、EXTEND TYPE：8000000-20000000】

●**ズー**……【1人でガンバル】をスコアで集計します。
■工場出荷設定【難易度：ふつう】

●**新・三国戦紀 七星転生**……キャラクター別に【関羽、張飛、趙雲、諸葛亮、貂蝉、呂雙雙、呂布】の7部門をスコアで集計します。
■工場出荷設定【PLAYER STOCK：2、DIFFICULTY：NORMAL】

●**サムライスピリッツ零SPECIAL**……キャラ別集計は行なわず【タイム】の1部門で集計します。※キャラの使用に関しての規制は一切ありません。また、ゲームクリアをしていれば、クリアまでの過程は問いません。

ゲームタイトル	部門	スコア	備考&ルール
ステッピングステージ2 スプリーム		4,880,300	スコアで集計
ダンスダンスレボリューション Solo Bass Mix		566,200	スコアで集計
ジャンボサファリ		501,052	スコアで集計
ダンスダンスレボリューション3rdMIX	SSR	99,565,765	部門別にスコアで集計。ノーマルは限界点のため集計打ち切り
	ノーマル	100,000,000	
デッドオアアライブ2	かすみ	1'40"59	部門別にスコアとタイムで集計。ミレニアムVer.と合同集計。
	リュウ・ハヤブサ	2'06"00	
	ゲン・フー	1'35"34	
	エレナ	1'58"27	
	ティナ	1'57"84	
	バース	2'06"52	
	ザック	2'11"85	
	レオン	1'57"39	
	ジャン・リー	1'30"37	
	レイファン	1'26"95	
	あやね	1'54"39	
	アイン	1'43"35	
	サバイバルモード	51,703,927	
アウトトリガー		525,404	スコアで集計
ポップンステージex		287,000	スコアで集計
ロックントレッド3		99,999,999	スコアで集計。カンストのため打ち切り
ロックンメガセッション		162,432,540	スコアで集計
クエスト・フォー・フェイム		3,941	スコアで集計
ダンスダンスレボリューション Solo 2000	6パネル	1,051,300	部門別にスコアで集計
	4パネル	1,215,400	
セガテトリス		37,984,151	スコアで集計
パワースマッシュ		4,915,798	スコアで集計
チェンジエアブレード		26,278,890	スコアで集計
サンバDEアミーゴ		9,999,999	スコアで集計。カンストのため打ち切り
パカパカパッションスペシャル		2,673,600	スコアで集計。大会モードのスコアは無効
餓狼 マーク・オブ・ザ・ウルヴズ	ロック・ハワード	4,627,400	キャラ別にスコアで集計
	テリー・ボガード	3,908,500	
	キム・ドンファン	3,704,200	
	キム・ジェイフン	3,529,700	
	マルコ・ロドリゲス	3,626,200	
	グリフォンマスク	3,677,800	
	北斗丸	3,833,800	
	フリーマン	3,832,800	
	双葉 ほたる	4,255,800	
	牙刀	3,950,800	
	ケビン・ライアン	3,719,400	
	B.ジェニー	4,305,300	
クライシスゾーン		5,947,550	スコアで集計
ストライカーズ1945 PLUS		2,778,600	スコアで集計
ストライダー飛竜2		31,118,000	スコアで集計
ミスタードリラー	本気で1000mモード	999,999	スコアで集計。本気で1000mモードはカンストのため集計打ち切り。
	お試し500mモード	409,110	

ゲームタイトル	部門	スコア	備考&ルール
ストライカーズ1999	F/A-18 スーパーホーネット	3,372,700	機体別にスコアで集計
	F-117 ステルス	3,398,000	
	F-4 ファントムII	3,393,500	
	AV-8 ハリアー	3,359,000	
	F-22 ラプター	3,346,500	
	X-36	3,442,300	
ビートマニア5thMIX	ダンスマニア	3,167	部門別にスコアで集計。ハードは限界点のため集計打ち切り。
	リズミック	3,161	
	メロディック	2,476	
	ナグレオ	2,759	
	スレイク	2,727	
	アナザー	3,737	
	ハード	447,600	
消防士ブレイブファイヤーファイターズ		819,222	スコアで集計
バストアムーブ2		253,150	スコアで集計
ギタージャム		32,715	スコアで集計
ダンシングステージ T.K.D	ベーシック	178,859,800	部門別にスコアで集計
	トリック	255,044,800	
ザ・キング・オブ・ファイターズ99		5,160	スコアで集計。カンストバグ使用可。
パカパカパッション2		3,711,750	
ドラムマニア	ノーマル	43,657,270	部門別にスコアで集計
	リアル	83,548,810	
	エキスパートリアル	232,433,760	
サイレントスコープ	ストーリー	9,002,000	部門別にスコアとタイムで集計
	タイムアタックイージー	0'48"48	
	シューティングレンジ	53,800	
ポップンミュージック3		300,000	スコアで集計。カンストのため打ち切り
ファイナルファイトリベンジ	スコア	862,100	部門別にスコアとタイムで集計
	タイム	1'38	
トイファイター		28"00	タイムで集計
フリップメイズ	対戦モード	1,402,300	部門別にスコアで集計
	とことんモード	2,697,000	
ジョジョの奇妙な冒険～未来への遺産～	ストーリー	7,916,700	部門別にスコアで集計
	チャレンジ	272,897	
ビートマニアIIDX 2nd style	7キーモード	844,822	部門別にスコアで集計
	ディーヴァ	2,530	
	ディスコ	4,389	
	ハウス	3,689	
	ドラムン	3,462	
	テクノ	4,695	
	DJ TAKA	3,951	
	ヘヴン	4,728	
プレヒストリックアイル2 原始島		89,985,400	スコアで集計
パワーショベルに乗ろう!!	入門編	193,600	部門別にスコアで集計
	実践編	590,950	
	激闘編	1,246,920	
	コミカルモード	1,397,000	

ランキング画面のクリアタイムが最も速くなると思われる方法で挑戦してください。

■工場出荷設定【なんいど：レベル4、1コインたいせん／タイム：なし／60カウント、ざんぎゃくレベル／レベル2、たいコンピューターせんPLAY：CPU／2：2】

●**ポップンミュージック11**……エキスパートコースを【ワールドポップコース、ノリノリコース、ユーラシアコース、愛と勇気コース、たびだちコース、日本コース】の6部門で集計しますそのほかの部門は集計を行ないません。※カード使用の有無は問いません。

■工場出荷設定【DIFFICULTY LEVEL：4：MEDIUM、STAGE：3(+1)】

●**ザ・ランブルフィッシュ**……スコアをキャラ別に集計します。集計部門は【ゼン、ヒカリ、タイフォン、ガーネット、オービル、ボイド、ヴィレン、カヤ、アレン】の9部門です。

■工場出荷設定【GAME LEVEL：3、SINGLE TIME：NORMAL、SINGLE ROUND NUM：2】

●**ハイパーストリートファイターII ザ・アニバーサリーエディション**……【スコア】の1部門で集計します。※キャラクターの使用に制限はありません。

■工場出荷設定【GAME DIFFICULTY：4／MEDIUM、GAME SPEED：TURBO 2、MAX ROUND：4 ROUND】

ARCADIA

次号予告

次号10月号 No.53は

8月30日（月）発売予定

予価650円（税込）

※内容は都合により変更する場合があります。ご了承ください。

待望の続編ついに登場!!

カードゲームブームは終わらない!!

攻略快調

機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ DX

（カプコン／バンプレスト）

クエスト オブ D

（セガ）

THE KEY OF AVARON 弐 -秩序と戒律-

（セガ）

バーチャストライカー4

（セガ）

バーチャファイター4 ファイナルチューンド

（セガ）

ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウェイブ

（サミー／SNKプレイモア）

鉄拳5

（ナムコ）

CAPCOM FIGHTING Jam

（カプコン）

©SEGA, 2004

闘劇特集

闘劇爆心地

達人たちの刹那の攻防を読む！

掲載タイトル

ゾイドインフィニティ（タイトー）／湾岸ミッドナイト マキシマムチューン（ナムコ）／バトルクライマックス！（コナミ／コナミマーケティング）／ザ・ランブルフィッシュ（ディンプス／サミー）／アヴァロンの鍵 VER.1.30 混沌の宴（セガ）／ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2002-2003 Ver.2.0（セガ）ほか

投稿募集

各コーナーへのメールでの投稿宛先

連載コーナーへの投稿

■アフロ文字ネタ投稿
afro@arcadiamagazine.com

■アフロイラスト投稿
afro_cg@arcadiamagazine.com

■ハイスコア全国集計
hi_score@arcadiamagazine.com

■ジャンク新聞
junk@arcadiamagazine.com

■まじかる猛者通信
mosa@arcadiamagazine.com

■ゲーパロ館
dohjin@arcadiamagazine.com

■ゲーマー用語の基礎知識
script@arcadiamagazine.com

■アーケードニュースアナライズ
news@arcadiamagazine.com

■アーケーダー・ネオ
arcader@arcadiamagazine.com

■ビート・レイジング
ralzing@arcadiamagajzine.com

■どんたんどどたん
dontan@arcadiamagazine.com

■イベントリスト、ゲーセンMAP、オールドゲームのあるお店、アルカディアクーポン、その他店舗に関する募集あて先
location@arcadiamagazine.com

タイトル支援コーナーへの投稿

■ギルティギア ゼクスシリーズ「アソシエイション ギルティギア」
sp_ggx@arcadiamagazine.com

■KOF投稿「KOFッ子プラネット」
sp_kof@arcadiamagazine.com

■バーチャファイター4 エボリューション「バチャっ子インフィニティ エボリューション」
vf4@arcadiamagazine.com

■アヴァロンの鍵「魔導ジャーナル」
avalon@arcadiamagazine.com

特定のコーナー以外の投稿やアルカディアに関するお問い合せは……

■その他のコーナー宛投稿はこちら
post@arcadiamagazine.com

■アルカディアに関する問い合わせはこちら
arcaida@arcaidamagazine.com

■WWW管理者宛はこちら
webmaster@arcadiamagazine.com

すべてのあて先は…

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部（各コーナー）係

たくさんの投稿お待ちしています。
10月号（No.53　8月30日発売号）への投稿は締め切りました。次号への投稿もよろしく!!

投稿規定

アーケードゲーム、ゲームセンターに関連のあるカラー&モノクロ（4色/1色）イラストを募集しています。内容は、著しくモラルに反したものでない限り、何でもアリです。複数のコーナーにまとめて投稿する場合、コーナー名、住所、氏名、ペンネームを、各投稿作品の裏に書いてください。封筒にも各コーナー名を書いていただけると助かります。詳しくは、アルカディア フロンティアーズまたはARCADIAMAGAZINE.COMの投稿規定を参考にしてください。

各コーナーへの投稿締め切りは……

11月号（No.54 9/30）　8月16日（月）必着

12月号（No.55 10/30）　9月20日（月）必着

電影心象スケッチブック

筐体百景

旅の入り口

――五十二之回

TEXT／PHOTO 田渕健康

未知へと続く、旅への入り口。

それは、覚悟を伴い。
ほんの少しの躊躇と。
ほんの少しの惧れと。
ほんの少しの不安を生む。

しかし、それ以上に、心を掻き立てるものは……。

まだ見ぬ幾つもの光景と、
予測もつかないほどに心を躍らせてくれる、
今だ知らぬ前途への憧れ。

僅かに、決心が鈍るなら。
旅への一歩を踏み出す直前に、
一瞬だけ、日常へと戻ってみるのもいいだろう。

そこには、自分が旅立つ理由と、
先に進まねばならない決意が生まれた経緯を、
再び己の中に浮き上がらせてくれるはずだから。

昨日までの自分から、逃げるのではなく。
次なる自分を求めて、その旅は幕を開ける。

次にこの地を踏む時に、
ほんの少しだけ強くなっていることを、信じて。

■取材地／東京・羽田空港内　ＡＮＡＦｅｓｔａ

今回の取材地は羽田空港内にあるゲーセン〝ＡＮＡＦｅｓｔａ〟。テーブル、大型筐体がバランスよく配置されているが、『エアラインパイロット』も置いてあるのが小粋な計らいといえる。いっそ『ミッドナイトランディング』や『トップランディング』も入荷してほしいところだ。

編集後記

テーマ：「夏の新作、編集部のオススメは？」

●夏というよりは秋からの「鉄拳5」や「バーチャストライカー4」など、従来多くのファンが存在するゲームにカードとネットワーク機能が搭載されて、という盛り上がりになるか期待したい。(猿渡)

●今夏～秋は対戦格ゲーがモリモリと発売。一通りは遊んでみてしっくりくるのをやってみ？ [illegible]を張るのがキビシーおっさんゲーマーは、財力と知識で何とかなるクエDかアヴァ弐で。(しもでん)

●「ZOOO」は最高。スピード勝負のゲーム性が痛快。よく似た「Bejeweled」はNO MORE MOVEでミスになり、ランダム配牌の[illegible]を感じたが、本作では[illegible]。「Bejeweled」ファンのブレイクスルーにも最適。(杉田)

●夏といえばタイコ。なので、「太鼓の達人6」は確定でオススメでしょう。今回はオリジナル曲「KAGEKIYO」も難しくなっている(らしい)ので、頑張ってクリアするドン！(マッスル北嶋)

●アルカディア読者のデザインが採用された「アヴァロン弐」は期待大！ それから「Quest of D」もヤバい！ 全体的にヤバい!! 稼働中だけど「VF4 FT」は大安定の選択肢で外せません！(釣り部itekyo)

●初心者モードの追加など、バージョンアップによって遊びやすくなることが予想される「バトクラ」。夏休みを機に始めてみては？ 自分もしばらくは引退する気無いんで、JKPWと当たったらヨロシクです。(河野)

●この夏のオレ的イチ押しタイトルは「VF4FT」！ 対戦が熱いのはもちろんのこと、チャレンジモードが追加されたことで、ゲーセンにあまり人が居ない時間でも一人で楽しめること間違い無し！(まちん)

●新作格ゲーを涼しいゲーセンで熱ーく対戦……ってこれは毎年言ってるんで、今年のイチオシは夏祭りの帰りに「太鼓の達人6」。いいゾってたたけますよ！(同人＋アーケードの行方が気になる [illegible])

●「ZガンダムDX」がオススメですね。ガンダム好きってのもありますけど、機体が大幅に増えているだけでなく、コストバランスが絶妙。愛嬌のあるバウンド・ドックを愛してしまいそう……。([illegible])

●メダルゲームの「ドラゴントレジャーII」がお薦め。一回のメダル両替で大事にプレイすれば1時間は余裕で遊べます。二人で遊べば楽しさ倍増！ とにかくストーリーが面白いのでやってみそ！(おじゃ)

●もちろん音ゲーマーは音ゲーをプレイしてほしいですが、「VF4 FT」とか「ゾイドインフィニティ」もオススメしちゃいます。今夏はいろんなゲームを体験しましょう！「鉄拳5」が待ち遠しいあっくん！

●今夏は「VF4 FT」がいいですね。新たに増えたアイテムでこの夏のオシャレを楽しもう！ もしくは冷房のガンガン効いたゲーセンで「Quest of D」をまったりプレイもいい！ってこれは自分がしたいこと!?(ブルタル)

●月並みですが、「VF4 FT」で降格祭りがオススメ!? 最近、カードを使って対戦していなかったので、短期間でどれくらい降格することができるか楽し……み？(勝田@あとはパラスアテネと流行り神)

●「WCCF 2002-2003 Ver.2.0」！ "リベリアの怪人"ジョージ・ウェア引きました。超うれしいです。あと「湾岸ミッドナイト マキシマムチューン」もお薦め。ドリフトが気持ちいいですよ。(野口)

STAFF

■発行人 浜村 弘一
■編集人 松本 秀寿
■編集長 猿渡 雅史
■アートディレクター 大里 浩二(株式会社THINKS NEO)
■デスク 霜田 和人／杉田 哲朗
■編集スタッフ 北嶋 裕章／[illegible]／砂田 秀幸／勝田 周／野口 晶
■編集協力(五十音順) [illegible]／GrayZone／[illegible]／COSPA／[illegible]／DragonLEE／NEO／[illegible]
■デザイン 久保田 シンヤ／野中 郁子／大竹 伸子／山田 由紀子(株式会社THINKS NEO)／斉藤 若子／安井 朋美
■タイトルロゴ&表紙デザイン Smile Studio(福島 トオル)
■制作協力 藤原 城嗣／株式会社ヘッドルーム
■フォトグラフ Studio Atom
■イラスト(五十音順) [illegible]／G=ヒコロウ／toi8／堤 利一郎／ムドウ／龍輝雅龍
■業務部 青木 孝道
■広告営業 阿部 寿一／幸 宏樹／田山 麻子
■雑誌営業 堂前 秀隆／酒井 朋喜／中村 宣忠

月刊アルカディア 9月号 [No.052]
COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.052
第5巻 第9号 通巻第52号 平成16年9月1日発行(毎月1回1日発行)
雑誌11547-09
■発行所 株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
営業局 03-5433-7850(ダイヤルイン)
広告部 03-5433-7214(ダイヤルイン)
WebSite http://www.arcadiamagazine.com/
e-mail post@arcadiamagazine.com
■印刷所：凸版印刷株式会社

【アンケートはがきの書き方】

下のアンケートはがきの必須事項にお答えください。プレゼントの賞品と番号は68ページに掲載されています。回答欄は記述式になっています。鉛筆でなくても構いませんが、できるだけ見やすい濃さで、はっきりとお書きください。

はがきの裏面A1とA3の欄は下記の質問事項への回答になっています。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

【アルカディア9月号 [No.52] アンケートの質問事項】

Q1.面白かった、つまらなかった記事を教えてください(複数回答可)。
※以下に記載されている1～65の番号の中から選んでください。ゲームタイトル記事

1 バーチャストライカー4
2 ゴーストスカッド
3 機動戦士Zガンダム エゥーゴvs.ティターンズ DX
4 ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウェイブ
5 CAPCOM FIGHTING Jam
6 鉄拳5
7 虫姫さま
8 トライジール
9 ギガウイング3
10 アーケードニュースアナライズ
11 日本縦断 ゲームセンターマップ
12 魂を鍛める者
13 アルカディアデータベース
14 読者プレゼント
15 バーチャファイター4 Final Tuned
16 アヴァロンの鍵 VER.2.0
17 ゾイドインフィニティ
18 アヴァロンの鍵 VER.1.30 混沌の宴
19 湾岸ミッドナイト マキシマムチューン
20 ワイヴァーン・ウィングズ
21 ビートマキシマム
22 ポップンミュージック11
23 ビートマニアIIDX 10th style
24 GUITARFREAKS 11thMIX
25 drummania 10thMIX
26 バトルクライマックス!
27 ザ・ランブルフィッシュ
28 バトルギア3Tuned
29 アウトラン2
30 闘劇魂心地
31 パチャっ子 インフィニティ エボリューション
32 ロングランゲームズブースター
33 アーケードゲーム ライブラリー
34 ジャンク新聞
35 アーケーダーネオ
36 ハードウェアミュージアム
37 全国ゲーセンイベント準備会
38 ジョイスティックトゥルーパーズ
39 ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2002-2003 Ver.2.0
40 セガ ゴルフクラブ ネットワークプロツアー
41 ネットセレクト サラリーマン金太郎
42 ZOOO
43 PS2版 彩京シューティングコレクションVol.1 ストライカーズ 1945 I&II
44 ドラゴントレジャーII
45 ギガドレイク
46 ビートレイジング
47 プライズワンダーランド
48 GGXXアソシエイションXX
49 KOFッ子プラネット
50 コスプレ・プレイスタイル
51 アルカディア フロンティアーズ
52 愛のゲーバロ館へいらっしゃいませ!!
53 アルカディア超推薦ゲーマー「お気に入り」サイト
54 設定資料集
55 街頭電脳遊戯語録ゲーマー～用語の基礎知識
56 ゲームメーカー・ナウ!!
57 VGMラボ
58 どんたんどどたん
59 パンドラキャラット
60 まじかる猛者通信
61 アルカディアクーポン
62 ハイスコア全国集計
63 次号予告・募集記事
64 筐体百景
65 編集後記

Q6.学校・職業・その他

1 小学生
2 中学1年生
3 中学2年生
4 中学3年生
5 高校1年生
6 高校2年生
7 高校3年生
8 短大生
9 専門学校生
10 予備校生
11 大学生
12 大学院生
13 会社員
14 自営業
15 主婦
16 フリーター
17 無職

■ご質問とお問い合わせ
本誌に関するご質問は、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願いいたします。
なお新作ゲーム情報およびゲームの内容などに関しましては、誌面内容以上のことはお教えできかねますのでご了承願います。
カスタマーサポート **03-5433-7868** (祝祭日を除く月曜～金曜日の正午～午後5時まで)
メールアドレス **arcadia@arcadiamagazine.com**

アルカディア・ムック通信販売のご案内

近所の本屋さんに欲しい本が無いときってあるよね？ そんなときは定期購読が一番だ！ 何より、買いに行かなくても確実に入手できるのがうれしいよね。
ARCADIAの1年間の定期購読料金は8,760円。
(1冊650円×年間12冊=7,800円) + (80円【送料】×年間12冊=960円) =8,760円
お問合せは下記までどうぞ。

●バックナンバー
アルカディアのバックナンバー、およびアルカディアムック(バーチャファイター4／バーチャファイター4エボリューション／THE KING OF FIGHTERS2001／THE KING OF FIGHTERS2002／THE KING OF FIGHTERS2003／鉄拳4／SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS／アヴァロンの鍵)も通信販売で扱っています。残り部数が少ないので、在庫を下記までお問い合わせいただくか、アルカディアオフィシャルホームページにてお調べください。

■通信販売のお問い合わせはこちらまで
アスキーストア
電話：03-3499-9300 (土日祝祭日を除く10:00～17:00)
お申し込みの詳細はWEBページにも掲載していますので、そちらもご覧ください。
定期購読ページ **http://www.ascii-store.com/**
バックナンバー **http://www.arcadiamagazine.com/**

©2004 ENTERBRAIN,INC. All rights reserved.No part of this magazine may be reproduced of transmitted in any form or by any means,electronic or mechanical,including photocopying and recording,for any purpose without the express permission of ENTERBRAIN,INC.
株式会社エンターブレインの明示の承諾なく、本誌に掲載する一切の文書・図版・写真等を、手段や形態を問わず複製・転載することを禁じます。

ARCADIA No52

アンケートはがき

P.200にある、アンケートの質問を元に記入してください。

Q1.面白かった、つまらなかった記事の番号と記事名の両方をお書きください。また、理由もお書きください。

A1.

面白かった記事		
番号	記事名	
理由		
番号	記事名	
理由		
番号	記事名	
理由		
番号	記事名	
理由		

つまらなかった記事		
番号	記事名	
理由		
番号	記事名	
理由		
番号	記事名	
理由		
番号	記事名	
理由		

Q2.表紙の感想をお願いします。

A2.

Q3.一日平均どのくらい体を動かしていますか?

例)通勤に自転車を使っているので40分くらい、など

A3. □ほとんど運動しない □30分未満 □30分~1時間未満 □1~2時間未満 □2時間以上

Q4.スポーツは好きですか? はいと答えた方は好きなスポーツ名を、いいえと答えた方はその理由を教えてください。

例)野球・サッカー・陸上・柔道・スキー・ボーリングなど

A4. □はい スポーツ名( )

□いいえ 理由

Q5.今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作品を教えてください。

A5. 〔 〕ページ〔 〕さんの投稿

自由欄 〔 〕都道府県 P.N〔 〕

ご協力ありがとうございました!

ゲーム名	
集計部門(キャラ・コースなど)	
スコア(タイム)	
面数	
難易度	
備考	
達成日	年 月 日

得点効率・稼ぎのポイントなど(できるだけ詳しく)

ゲームセンター

名前	
電話	
住所	都道府県 市郡区

スコアネーム(最大20文字)

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長 印

このほかに個人申請がある場合

●申請方法と申請枚数

□ハガキ( )枚□FAX( )枚

TOMY / TAITO

NESYS TAITO NET ENTRY SYSTEM

緊急指令!全国始動キャンペーンへ乗り遅れるな!

夢の対戦アクションゲームとビッグチャンスは、ゲーセンで人気独占中。

ZOIDS ゾイドインフィニティ ∞

ゾイドライセンスカードを購入して、君だけのゾイドで戦え!

ゾイドインフィニティ 全国始動キャンペーン

全国のゾイドインフィニティ設置店舗にて好評展開中!

zic@mo-on.com

2004年7月1日▶▶9月30日23時59分まで

ついに始動したゾイドインフィニティ。いまなら、ゾイドライセンスカードを購入された先着20万名様に、その場で、あるいは抽選でキャンペーンオリジナルのゾイド賞品や人気のゾイドモデルキット等を3ヶ月連続でプレゼント実施中!

※賞品の発送は、国内のみとさせていただきます。※抽選結果のお問い合わせはお受けできませんので、予めご了承ください。
※株式会社トミーおよび株式会社タイトー社員は、応募できません。

チャンスをその手でつかめ。3コースから選べます。

※1枚のカードにつき、各賞いずれか1つの賞に、ご応募いただけます。
※各賞品の仕様・デザイン等は、変更する場合がございます。

毎月抽選で当たる! 100名様に!
キャンペーントータル300名様
特別賞
キャンペーンオリジナルゾイドモデルキット
[ブレードライガーミラージュ カノンスペシャル]
ゾイドスピリットあふれる勇姿を君のものに。
※本賞は、1枚のカードで10回以上プレイしたお客様が、そのカードでご応募いただいた場合のみ、抽選の対象とさせていただきます。

その場で抽選で当たる! 毎月200名様に!
キャンペーントータル600名様
A賞
ゾイドモデルキット各種
ゲームに登場する人気のゾイドモデルキットを、月毎にトータル3種類ご用意
※モデルキットの種類は応募サイトでご覧いただけます。

その場で抽選で当たる! 毎月1000名様に!
キャンペーントータル3000名様
B賞
キャンペーンオリジナルライセンスカード
このキャンペーンでしか手に入らない、オリジナルデザインの限定カード

はずれた場合でも、全員プレゼントあり!携帯用待受画面をGET!
もれなく参加賞▶ゾイドインフィニティ携帯待受画面

▶応募方法

1. 設置のカードベンダーでライセンスカードを購入。
2. 携帯・PCからzic@mo-on.comに空メールを送信。
3. 自動返信メールからサイトへアクセス。ライセンスカード裏面右下のエントリーコード(8桁の数字)を入力後、抽選画面へ。
4. 特別賞は、キャンペーン期間中の各月末日を締切とし、翌月末日に抽選の上(抽選は、8月31日、9月30日、10月31日の計3回)、当選者の発表は、賞品の発送をもってかえさせていただきます。A賞・B賞はその場で抽選、当選者の方は、個人情報入力フォームへ進み、発送のための所定の手続きをお願いいたします。
★落選の場合は、参加賞として、携帯待受画面GETフォームへ進んでいただきます。

キャンペーンに関する詳細は、こちらをご覧下さい。 ゾイドインフィニティ・オフィシャルサイト www.zoids-inf.net/

はじめにお読みください ■エントリー時の通信料・接続料はお客様のご負担となります。■メールの受信拒否設定をされている場合は自動返信メールが届かない場合があります。「zic@mo-on.com」からの受信登録を行ってから空メールを送信してください。■本文が空白のままでは、メール送信できない端末をお使いの場合は、本文に「ゾイド」など、文字を入力して送信してください。■うまく送受信できない場合は、ケータイかパソコンからhttp://mo-on.com./zic/ にアクセスしてエントリーしてください。■ご応募いただいたお客様には、弊社よりeメールを送らせていただく場合がございます。

株式会社タイトー® このキャンペーンに関するお問い合わせ▶0120-57-0788 (年中無休 10:00~18:00)
©1983-2004 TOMY ©1999-2001 SHO-PRO・MBS・JRK 「ゾイド」「ZOIDS」は株式会社トミーの登録商標です。このシステムに関する権利はタイトーに帰属します。©TAITO CORP.2004

COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE
平成16年9月1日発行(毎月1回1日発行) 第5巻 第9号 通巻第52号

雑誌 11547-09

4910115470949
00619

Printed in Japan 凸版印刷

©2004 ENTERBRAIN,INC. All Rights Reserved.